DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte '" Minini Saldini
Gorman@sprea.it

EDITOR SPECIALI
Carlo Barone
carlobarone@sprea.it

SENIOR EDITOR
Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello Rusconi
raffaellorusconi@sprea.it

Technical DEPUTY EDITOR
Alberto Falchi
albertofalchi@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Marina Albertarelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Giancarlo Castelli

FOTOGRAFIE
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Fabio Bortolotti, Vincenzo Beretta, Mosé Viero,
Andrea Giongiani, Yuri Abietti

EDITORE

Sprea Media Italy SpA
Via Torino 51 - 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel. (+39) 02.92432.1
www.spreamedia.it

CDA Luca Sprea (Presidente)
CONSIGLIERI DELEGATI Bernardo Notarangelo, Stefano Spagnolo
ASSISTENTI Alberta Rivolta, albertarivolta@sprea.it
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini

PUBBLICITÀ
Procuratore del CDA
Walter Longo, walterlongo@sprea.it
Marco Bertolotti, marcobertolotti@sprea.it (Responsabile)
MARKETING AND BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER
Stefano Lisi, stefanolisi@sprea.it

AGENTI
Luigi De Re', luigidere@sprea.it
Riccardo Granata, riccardogranata@sprea.it
Deborah Ferrari, deborahferrari@sprea.it

AGENZIE
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. (+39) 06.52205210 - Fax. (+39) 06.52277082
info@mediawave.it
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11
80143 Napoli - Tel. (+39) 081.7345479 · Fax (+39) 081.7345075
info@euro-network.it

TRAFFICO
Elena Consoli, traffico@sprea.it
Nicoletta Pappalettera, traffico@sprea.it
Lucia Piccarisi, traffico@sprea.it

CONTABILITÀ
Massimo Nacci (Responsabile)
Mariangela Turolla, Tiziana Fattore, Mauro Bossi, Tommaso Pastore

DIFFUSIONE
Emanuela Mapelli, emanuelamapelli@sprea.it

PRODUZIONE
Cosma Rebagliati, produzione@sprea.it
Federica Rossi, produzione@sprea.it
Romina Buratti, produzione@sprea.it

Una copia Euro 6,90

ARRETRATI
Disponibili entro un anno dalla pubblicazione
Il doppio del prezzo di copertina
Tel. 02.92432.1 - Fax 02.92432235
e.mail: arretrati@sprea.it

STAMPA
Mazzucchelli S.P.A. · Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)

CARTA
Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUTORE
m-dis distribuzione media S.p.A.
Tel. 02.25821 - Fax 02.25825306 - e.mail: info@m-dis.it

Speciale di Speciale Giochi per il Mio Computer n° 9
Pubblicazione trimestrale registrata
al tribunale di Milano il 22/11/2004 al numero 823

IL FASCINO DEL DADO

Quando ci siamo chiesti quale genere dovessimo esplorare dopo lo speciale "Strategia", la risposta ci è sembrata quasi scontata: insieme agli RTS e gli FPS, il genere più giocato su PC è senza dubbio quello dei giochi di ruolo, che ci permettono di vivere avventure in dimensioni alternative, nel passato più remoto o nel futuro meno prevedibile con una intensità senza pari.
I giochi di ruolo sono nati insieme ai videogiochi per PC, e come vedrete nelle prossime pagine, al fianco di titani come *Oblivion* o *World of Warcraft*, quasi fotorealistici, vedrete spesso titoli con una grafica a dir poco spartana. Il fatto che i GdR "antichi", come *Ultima IV* o *Pool of Radiance* siano spesso ancora presenti sugli hard disk dei "veri appassionati" dimostra come sia l'essenza dei GdR a rendere questo genere immortale, piuttosto che elementi "di contorno" come – per l'appunto – l'aspetto visivo.
Nelle prossime pagine, gli esperti di GMC di questo genere hanno esplorato, saggiato, ricordato le saghe più indimenticabili e le ambientazioni più importanti dei GdR degli ultimi venti anni: non si tratta di una fredda panoramica, ma di un "invito" che – speriamo – venga colto magari da chi gioca da meno tempo e si è "perso" dei capolavori inestimabili. Come vedrete, molti di questi titoli sono stati resi freeware o ricreati con motori di giochi più moderni, quindi non c'è motivo di non gustarseli anche sul vostro PC di ultima generazione.
E il primo titolo "storico" che dovreste provare è il capolavoro che, con un pizzico di orgoglio, alleghiamo a questo speciale: *Baldur's Gate 2* è una vera pietra miliare dei GdR, un vero classico senza tempo.

Paolo Paglianti

Giochi per il Mio Computer Speciale Giochi di Ruolo è un numero "speciale" di Giochi per il Mio Computer, la rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, per chi vuole divertirsi alla grande con il proprio PC. Ogni mese, GMC offre anteprime, speciali e recensioni dei migliori titoli per computer e dell'hardware più adatto per giocare su PC. Non mancano CD e DVD su cui troverete i migliori demo, le patch e gli add on più aggiornati. Su tutti i numeri di GMC troverete un GIOCO COMPLETO: negli ultimi mesi, tra gli altri, GMC ha allegato: *Commandos 3, Prince of Persia - Le Sabbie del Tempo, Homeworld 2, Gothic II, Heroes of Might and Magic IV* e *X2: La Minaccia*. Troverete in edicola anche la versione Budget di GMC, con un gioco completo diverso, a un prezzo a dir poco incredibile! Giochi per il Mio Computer di marzo è in edicola in tre versioni: quella con un CD dedicato a demo, utility e add on più il GIOCO COMPLETO su DVD a 6,90 euro; quella con il DVD a doppio strato da 8 GB e il GIOCO COMPLETO *Still Life* a 7,90 euro; e quella Budget con il GIOCO COMPLETO *Xpandy Rolly* a soli 3,90 euro. I contenuti editoriali sono identici nelle tre versioni (a parte la guida al gioco completo e ai DVD/CD allegati): questo mese, la recensione in esclusiva dell'attesissimo *Jade Empire* e lo speciale su *Dragon Age*, uno dei migliori GdR per PC in arrivo la prossima estate!

E SUL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IN EDICOLA DAL 20 MARZO, IL CAPOLAVORO *SPLINTER CELL: CHAOS THEORY*!

QUESTO MESE GMC GIOCHI DI RUOLO PARLA DI

SOMMARIO

Siete pronti a visitare i Forgotten Realms per affrontare uno dei migliori GdR della storia dei PC?

di Fabio Bortolotti

guida al

GIOCO COMPLETO

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

COME GIOCARE

Per giocare a *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* è sufficiente installarlo con la procedura descritta nel paragrafo **Installazione e Disinstallazione**. Tutto è già aggiornato con le ultime patch, e di conseguenza è già pronto all'uso, appena terminata la procedura di installazione. Per avviarlo, aprite il menu **Start**, selezionate **Programmi**, **Black Isle**, **BG2 – SoA**, e cliccate su "**Baldur's Gate 2: Shadows of Amn**". Al primo avvio si aprirà una schermata di configurazione, che affrontiamo nel paragrafo **Configurazione**. Segnaliamo, infine, che *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* è stato testato con successo anche con sistema operativo *Windows Vista*.

"IL Signore dell'Omicidio deve perire, ma con la sua morte darà origine a una progenie mortale. Il Caos fiorirà dalle loro orme."

Queste pompose parole, pronunciate dall'immaginario veggente Alaundo, aprono l'introduzione di *Baldur's Gate 2*, l'eccezionale gioco di ruolo di Black Isle che sette anni fa conquistò tutti gli appassionati del genere. Ancor più del primo episodio, infatti, riusciva a riproporre su schermo tutte le emozioni di una vera partita a Dungeons & Dragons, regalando un'avventura lunga, immensa ed epica. Grazie alla licenza ufficiale, inoltre, tutte le regole erano state riprodotte fedelmente, facendo solo qualche piccola concessione su alcuni incantesimi, ritoccati per essere resi adatti ai combattimenti in tempo reale.

Baldur's Gate 2 è invecchiato con classe, e ancora oggi mantiene tutto il fascino di quando uscì per la prima volta. La trama, pur aderendo ai classici stereotipi del fantasy, è avvincente, complessa e piena di possibilità, e la grafica, nonostante tutto, è ancora attuale. Il motore in 3D di *Neverwinter Nights* non era ancora stato inventato, ma gli artisti di Black Isle riuscirono comunque a dare vita a scenari affascinanti, a personaggi caratterizzati con maestria e a effetti grafici di tutto rispetto. Inoltre, possiamo assicurarvi che dopo dieci minuti di gioco smetterete di curarvi del freddo aspetto tecnico, e inizierete a lasciarvi trasportare dall'avventura, in un delizioso turbinio di dialoghi, combattimenti e dadi da venti. ***GMCGDR***

REQUISITI DI SISTEMA

I requisiti di *Baldur's Gate 2: Shadows of Amn* sono davvero modesti. I requisiti minimi parlano di un antico **Pentium II a 233 MHz**, di 32 MB di RAM, di una **scheda video con 4 MB** di memoria e di **750 MB di spazio su hard disk**. Quelli raccomandati, invece, richiedono un processore a **400 MHz**, **64 MB di RAM** e **1.2 GB** di spazio su Hard Disk. Nel caso non siate esperti di numeri e microprocessori, sappiate che qualunque computer comprato negli ultimi 5/6 anni farà girare tutto alla perfezione. Naturalmente, essendo il gioco su DVD, per installarlo e giocare è necessario un **lettore DVD**.

Installazione e disinstallazione

Per installare il gioco inserite il **DVD** nel lettore, e attendete che l'installer parta con l'autoplay. Se questo non dovesse succedere, aprite **Risorse del Computer**, cliccate con il destro sul DVD e selezionate **Esplora**. Da lì, fate un doppio click su **Setup.exe** per avviare il programma. Seguite le istruzioni su schermo, scegliete la cartella in cui volete installare il programma (oppure lasciate intatta quella predefinita) e decidete quale tipo di installazione eseguire: sconsigliamo quella **Compatta**, che esclude il multiplayer, e consigliamo quella **Completa** o quella **Raccomandata**. Per disinstallare il tutto, invece, avete due opzioni: la prima, più semplice, è selezionare dal menu **Start** di Windows **Programmi>Black Isle>BG2 – SoA>Disinstalla**. Per la seconda, invece, aprite il **Pannello di Controllo**, aprite **Installazione Applicazioni**, selezionate **Baldur's Gate 2** e cliccate su **Rimuovi**. In entrambi i casi vi verrà chiesto se volete eliminare tutto o se volete tenere i salvataggi per future installazioni del gioco (scelta consigliatissima).

Configurazione

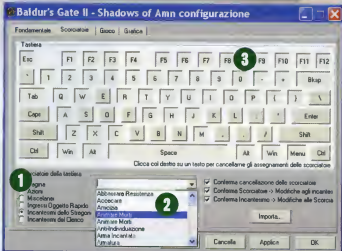
Al primo avvio vi verrà chiesto di impostare la grafica del gioco. A meno che non abbiate un computer più vecchio di quattro anni, potete tranquillamente mettere tutto al massimo, attivando anche la casella inerente all'Accelerazione 3D.

Dopo aver cliccato su applica, il programma effettuerà un test, durante il quale dovete vedere questa schermata colorata: Se non la vedete, provate a disabilitare l'Accelerazione 3D e a diminuire un po' i dettagli.

IL MANUALE

Il manuale del gioco è disponibile in lingua inglese, in formato PDF, nella cartella in cui avete scelto di installare il gioco. Più che di un manuale, in realtà, si tratta di librone da 266 pagine, contenente tutte le regole della Seconda Edizione di D&D e il modo in cui sono state sfruttate in *Baldur's Gate 2*. Se non conoscete l'inglese o se non avete voglia di leggere, non temete, visto questa guida copre tutto quello che vi serve per giocare (e anche di più). Inoltre, tutto il testo su schermo è tradotto in italiano, dunque seguendo il comodo Tutorial (disponibile dalla schermata principale) apprenderete tutti i fondamentali nel giro di venti minuti.

PROBLEMI CON I VIDEO?

Una volta fatto partire il gioco, su alcuni sistemi potrebbero verificarsi alcuni problemi con il lettore *Bink* (il programma utilizzato per visualizzare il filmato d'apertura). Se il gioco si blocca con una schermata nera potete risolvere facilmente il problema accedendo alla cartella principale in cui è stato installato *Hol2* e rinominando la cartella **"avi"** in **"avi_old"**. In questo modo, il filmato d'apertura non verrà caricato e accederete direttamente al menu principale.

Comandi da tastiera

Tutto *Baldur's Gate 2* è pensato per essere giocato con il mouse, ma con la tastiera si possono velocizzare alcune operazioni, impostando alcune scorciatoie. Per farlo, aprite **Programmi>Black Isle>BG2 – SoA>Bgconfig**, e cliccate sulla linguetta "**Scorciatoie**".

[1] Da qui si sceglie a quale famiglia di comandi si vogliono assegnare le scorciatoie: è possibile assegnare un tasto a ogni slot degli oggetti rapidi, agli incantesimi di maghi, incantatori (raggruppati sotto stregone, in questo menu) e a tutte le azioni più comuni, come il riposo.

[2] Una volta che avete scelto la famiglia di comandi, fate scorrere questo menu a tendina e scegliete l'azione che più vi aggrada. Il nostro consiglio è di scegliere solo i comandi che utilizzate *davvero* di frequente, se non volete complicarvi inutilmente la vita.

[3] Ce l'abbiamo quasi fatta: dopo aver scelto la famiglia e il comando, usate questa tastiera virtuale per scegliere il tasto da assegnare.

Tutto sotto controllo

[1] Cliccando qui si torna alla schermata in cui si svolge l'azione.

[2] Cliccando qui si apre la mappa.

[3] Cliccando qui si accede al diario, dal quale si possono ottenere informazioni sulle quest attive e su quelle già concluse.

[4] Da qui si accede all'inventario, dove si gestiscono i propri averi e si equipaggia il personaggio.

[5] Da qui i maghi gestiscono le magie da memorizzare.

[6] Da qui i chierici e i monaci gestiscono i loro incantesimi.

[7] Da questo menu si salva la partita (funzione disponibile anche premendo Q), si carica e si esce dal gioco.

[8] Cliccando qua si fa riposare il party, compatibilmente con la situazione.

[9] Cliccando qua si attiva e si disattiva la pausa, disponibile anche con la Barra Spaziatrice.

[10] Cliccando qui si seleziona il personaggio attivo.

[11] Da qui si possono attivare incantesimi, abilità e oggetti di scelta rapida.

THRONE OF BHAAL

Throne of Bhaal è un'espansione di *Baldur's Gate 2*, che include nuove quest, alcune nuove classi e una lunga avventura. Non è inclusa sul DVD ma, se vi divertite con *BG2*, vi consigliamo di recuperarla. Ormai dovreste trovarla a un prezzo ragionevole, e vi assicuriamo che ne vale assolutamente la pena.

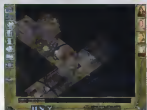
L'antefatto

Nel caso non aveste giocato al primo *Baldur's Gate*, ripercorriamo brevemente la sua trama, visto che *Shadows of Amn* prende il via poco dopo gli avvenimenti del suo predecessore. Il vostro personaggio è stato cresciuto da Gorion, padre adottivo nonché potente mago. A un certo punto la situazione precipita, Gorion muore e il protagonista scopre di essere figlio di Bhall, Signore dell'Omicidio, che prevedendo la sua stessa morte aveva sparso sulla terra dei figli, grazie al cui sacrificio sarebbe potuto rinascere in futuro. Anche Sarevok è uno dei figli di Bhall, il cui intento, però, è quello di diventare il nuovo Oscuro Signore. Le eroiche gesta del protagonista, prevedibilmente, sventano questo malvagio piano, ripristinando l'ordine e la pace. Peccato che la tranquillità sia destinata a durare poco...

Il tasto "pausa"

I combattimenti di *Baldur's Gate 2* si svolgono tutti rigorosamente in tempo reale. Sarebbe stato impossibile, però, decidere tutte le mosse di un party da sei persone, e quindi Black isle ha pensato bene di inserire un provvidenziale tasto di pausa (quello predefinito è la Barra Spaziatrice). Usatelo in abbondanza in ogni combattimento, assegnando mosse a ognuno dei vostri eroi e facendoli muovere in maniera adatta alla situazione. Dalle opzioni di gioco è possibile impostare una pausa automatica dopo ogni azione, rendendo i combattimenti di *Baldur's Gate 2* simili a quelli di un gioco a turni.

Il set di regole

Nonostante le apparenze, la quantità di regole e leggi che governano il funzionamento di *Baldur's Gate 2* sono tantissime. Il gioco, infatti, è una fedele trasposizione della Seconda Edizione di Advanced Dungeons & Dragons, il gioco di ruolo cartaceo più popolare della storia (nonché il primo). Se siete abituati alla terza edizione (o alla 3.5, quella di *Neverwinter Nights 2*), sappiate che qua è tutto molto più semplice: non ci sono i famigerati attacchi d'opportunità (quelli che si concedono al nemico quando si fanno azioni in combattimento), il sistema di abilità e talenti è ridotto all'osso e le possibilità di personalizzare il proprio eroe sono più limitate. Nonostante la Seconda Edizione, però, *Baldur's Gate 2* (uscito proprio mentre la Terza Edizione cartacea arrivava sugli scaffali) include due delle nuove classi, assenti nel primo *Baldur's Gate*: i monaci e gli incantatori (noti come stregoni, secondo il lessico ufficiale di D&D).

La creazione del personaggio

La creazione del personaggio è forse il momento più importante di un qualunque gioco di ruolo. È il momento in cui si dà vita all'eroe che ci si porterà dietro per decine di ore, e stabilendone le abilità e le peculiarità si decide, di fatto, lo stile di gioco che sarà necessario adottare. Questo procedimento, in *Baldur's Gate 2*, è abbastanza semplice, ma richiede un paio di accorgimenti. Il primo riguarda i punteggi che si ottengono nelle caratteristiche:

Mentre giochi come *Neverwinter Nights* assegnano un numero fisso di punti, da distribuire a piacimento, qua è possibile tirare i dadi finché non si è soddisfatti di quello che si è ottenuto. Tenete presente che ogni punteggio è il risultato del lancio di 3 dadi a sei facce, e che quindi può variare da un minimo di 3 a un massimo di 18. Il nostro consiglio, dunque, è quello di avere un po' di pazienza, tirando i dadi finché non si ottiene un buon punteggio in tutto. Dopo averlo fatto, ridistribuite i punti in base alla classe scelta: pompate la forza di un guerriero, l'intelligenza di un mago, la destrezza di un ladro e così via. Qualunque sia la vostra classe, però, tenete sempre da conto i punteggi di destrezza e costituzione. La prima regola l'abilità a schivare e la CA (Classe Armatura, discussa nell'apposito paragrafo), mentre la seconda modifica i punti ferita che si guadagnano a ogni passaggio di livello. Gli incantatori, per esempio, tirano un misero dado a quattro facce, e quindi un bel +2, corrispondente a un 16 nella caratteristica, potrebbe essere una mossa particolarmente sensata.

Nota bene: se avete ancora i salvataggi del primo *Baldur's Gate*, potete importare il vostro eroe e usarlo in *Shadows of Amn*.

Cosa scelgo?

La scelta della classe è molto importante, e cambia radicalmente lo stile e la difficoltà del gioco. Se siete alle prime armi e non conoscete a menadito le regole di D&D, vi consigliamo di cominciare con le classi più semplici da usare, i guerrieri e gli incantatori. Tenete presente che incontrerete tanti PNG (Personaggi Non Giocanti), sui quali avrete un controllo pressoché totale, che vi permetteranno di divertirvi anche con le particolarità delle altre classi.

Mago o incantatore

La figura dell'incantatore, introdotta nella Terza Edizione di D&D (dove però viene chiamato Stregone), è molto interessante. La sua abilità con la magia non proviene dallo studio, bensì da un talento naturale, forse derivante da del sangue draconico tra i propri avi. Per questo motivo, invece di dover memorizzare gli incantesimi prima di lanciarli, come deve fare il mago, può scegliere quello che vuole in ogni momento, sparandolo senza problemi. Dov'è l'inghippo? Il mago, pur avendo meno "lanci" a disposizione, può pescare da un repertorio molto più ampio, adattando gli incantesimi memorizzati in base alla sfida che si deve affrontare: per esempio, trovandosi alle prese con dei troll, sarà più utile memorizzare un paio di palle di fuoco, accantonando i fulmini, mentre nelle situazioni più furtive conviene prendere l'invisibilità. Un incantatore non può scegliere con tutta questa comodità: il suo repertorio è più limitato, e aumenta solo crescendo di livello: per questo motivo, un incantatore saggio sceglierà solo gli incantesimi più utili, lasciando ai maghi il lusso di prendere i trucchetti e i sortilegi più bizzarri. L'incantatore, se ben usato, può trasformarsi in una letale macchina da guerra, in grado di sparare una decina di palle di fuoco, nel caso la situazione si facesse troppo difficile. Per questo motivo ci sentiamo di consigliare l'incantatore, decisamente più adatto all'approccio di un videogioco a Dungeons & Dragons.

I Famigli

Maghi e incantatori possono procurarsi un famiglio, una piccola creatura incantata che li segue ovunque vadano, rimanendo perennemente al loro servizio. Il tipo di famiglio cambia in base all'allineamento, e aumenta lievemente il numero di punti ferita del suo padrone. Può essere utile per esplorare alcune zone senza essere scoperti, oppure per utilizzare alcune abilità. L'unico problema è che se il famiglio muore il suo padrone perde permanentemente un punto di costituzione (il che, in alcuni casi, può generare una significativa perdita di punti ferita). Per questo, quando lo si manda in avanscoperta, è sempre meglio proteggerlo con l'invisibilità, ed essere pronti a salvarlo. Nota: per trovare un famiglio è necessario lanciare l'incantesimo "Trova Famiglio". Se siete incantatori, dunque, non sprecate un prezioso slot con questo incantesimo, e lanciatelo solo da una pergamena.

I Monaci

I monaci sono una delle classi più interessanti di *Baldur's Gate 2*, e propongono uno stile di gioco completamente diverso. Non indossano armature, e infliggono danni combattendo a mani nude: la loro protezione e il numero di danni crescono di pari passo con il livello, rendendoli tra i guerrieri più letali verso le battute finali del gioco. Solo all'inizio, per via della mancanza di armatura, sono un po' troppo vulnerabili, ma se avete un po' di esperienza con questo genere di giochi vi consigliamo di provare il brivido delle arti marziali anche in un mondo fantasy.

La CA (Classe Armatura)

La Classe Armatura è uno dei fattori più importanti di D&D, è regola le probabilità che il vostro personaggio ha di schivare o di uscire indenne da un attacco. Nella seconda edizione, quella usata in *Baldur's Gate 2*, la CA è girata al contrario: più è bassa, meglio è. Un personaggio con CA 4 sarà più facile da colpire di uno con CA -3, e così via. La CA è regolata dall'armatura indossata e dal proprio bonus di destrezza (14 regala un +1, 16 un +2 e 18 un +3). Il termine CA spiega anche una delle abbreviazioni usate nel gioco, "THAC0". L'espressione significa letteralmente "To Hit Armor Class 0", ossia "tiro di dado [da 20] necessario per colpire una classe armatura 0".

Questione di (Multi)Classe

I giocatori più esperti potranno decidere di creare un personaggio più versatile, ma anche più complesso da gestire, facendolo evolvere secondo due o più classi. Per farlo bisogna seguire una serie ben precisa di regole, che variano in base alla razza scelta. Elfi, Mezz'elfi, Halfling, Nani e Gnomi possono *multiclassare*: questo significa che portano avanti più classi contemporaneamente, traendone pregi e difetti, e dividendo equamente i punti esperienza guadagnati. Prendiamo, per esempio un elfo Guerriero/Mago che guadagna 2000 punti esperienza in seguito all'uccisione di un mostro. La sua parte di Guerriero ne guadagnerà mille, così come la sua parte di Mago. Il risultato, ovviamente, è che questo tipo di personaggi, pur essendo molto potenti, crescono molto più lentamente degli altri. Ecco le combinazioni possibili, divise per razza:

Nano: guerriero/ladro, guerriero/chierico
Halfling: guerriero/ladro
Elfo: guerriero/mago, guerriero/ladro, mago/ladro, guerriero/mago/ladro
Mezz'elfo: guerriero/chierico, guerriero/ladro, guerriero/mago, chierico/ranger, chierico/mago, ladro/mago, guerriero/mago/chierico, guerriero/mago/ladro
Gnomo: guerriero/chierico, guerriero/ladro, chierico/ladro

E gli umani? Gli umani non possono multiclassare, possono solo biclassare. Se da un lato questa è una limitazione, dall'altro rappresenta un enorme vantaggio. Un umano può ottenere tutte le combinazioni a due accessibili alle altre classi, ma con un procedimento diverso, più laborioso ma che conferisce più potere. Gli umani, infatti, dopo aver ottenuto la doppia classe, avanzano di livello come se avessero una classe sola. Per biclassare è necessario scegliere la seconda classe al momento dell'avanzamento di livello: da questo momento in poi il personaggio perderà le sue vecchie abilità, che recupererà solo quando il livello della nuova classe sarà pari alla classe di partenza. Perché tutto funzioni, però, è necessario avere delle caratteristiche adatte (con forza 5 non si può fare un guerriero, tanto per capirci) e un allineamento appropriato. Di ladri legali non se ne sono mai visti, nemmeno nei mondi fantasy.Se siete incantatori, dunque, non sprecate un prezioso slot con questo incantesimo, e lanciatelo solo da una pergamena.

Dormire, oltre a fare recuperare punti ferita, permette ai maghi di memorizzare le magie.

La scelta dell'allineamento

L'allineamento di un personaggio rappresenta il suo carattere, la sua indole e la sua visione morale della vita. Ogni allineamento si compone di due aggettivi: il primo riguarda il rispetto della legge e delle regole del vivere civile, e si divide in Caotico, Neutrale e Legale. Il secondo, invece, rappresenta i sentimenti, e si divide in Malvagio, Neutrale e Buono. Facciamo qualche esempio: Robin Hood sarebbe un ladro caotico (perché non rispetta le regole) e buono (perché ruba ai ricchi per dare ai poveri), mentre Gengis Khan sarebbe un guerriero caotico malvagio. I personaggi neutrali/neutrali, invece, tendono a essere animati dall'individualismo, e agiscono di volta in volta facendo quello che conviene di più. Alcune classi, e relative multiclassi, impongono degli allineamenti: un paladino deve essere legale, un barbaro caotico, un monaco legale e così via. In base all'allineamento e alle scelte fatte, inoltre, cambieranno i rapporti con i personaggi non giocanti, che potrebbero decidere di seguirvi, abbandonarvi o addirittura innamorarsi a seconda della simpatia che provano per il vostro stile di vita. Questo, inutile dirlo, apre infinite possibilità di rigiocare a *Baldur's Gate 2*, affrontando la stessa avventura in modo diverso e scoprendone altre, interessanti sfaccettature.Se siete incantatori, dunque, non sprecate un prezioso slot con questo incantesimo, e lanciatelo solo da una pergamena.

Spesso pronunciando le frasi giuste si possono ottenere grandi vantaggi. È pur sempre un gioco di ruolo, no?

Arma inefficace

Proseguendo nel gioco, dopo aver attaccato un nemico, vi capiterà di imbattervi nella sconfortante scritta "Arma Inefficace". Questo significa che il mostro in questione è vulnerabile SOLO a delle armi magiche, e in alcuni casi esigerà addirittura l'utilizzo di oggetti molto potenti. Per alcuni basterà essere dotati di una Spada +1, per esempio, ma per altri (molto avanti nel gioco, per fortuna), saranno necessarie armi +3. Se non avete armi adatte, ci sono solo due soluzioni: la magia e la fuga.Se siete incantatori, dunque, non sprecate un prezioso slot con questo incantesimo, e lanciatelo solo da una pergamena.

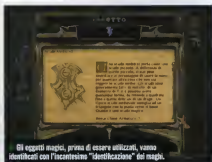
Carisma e Reputazione

Come nel mondo reale, anche in D&D è utile essere affascinanti e popolari. Il carisma è una delle caratteristiche iniziali, e permette di sbloccare alcune frasi durante i dialoghi e di ottenere favori, tesori e prezzi più vantaggiosi. Vi diamo un consiglio, però: molto presto troverete un oggetto magico che aumenta significativamente il carisma, quindi in fase di creazione privilegiate la costituzione e la destrezza, piuttosto. Un discorso analogo vale per la reputazione, che aumenta o diminuisce a seconda delle azioni fatte: misfatti e angherie vi faranno odiare da tutti (tranne che dai PNG malvagi, che vi apprezzeranno e vi seguiranno), mentre comportandovi da eroi otterrete sconti dai negozianti e regali dai PNG. Se siete incantatori, dunque, non sprecate un prezioso slot con questo incantesimo, e lanciatelo solo da una pergamena.

Il diario è una risorsa molto preziosa: usatelo, e fatelo spesso.

Troppo difficile

Se i combattimenti sono troppo difficili per i vostri gusti, dal menu di configurazione è possibile diminuire o aumentare il livello di difficoltà. Questa operazione può essere eseguita anche durante il gioco, ed essere riportata al livello normale dopo aver superato il momento di difficoltà (scelta consigliata per godersi al meglio il gioco).

La mappa è fondamentale per sopravvivere e per orientarsi nei dungeon: usatela senza parsimonia.

Gli oggetti magici, prima di essere utilizzati, vanno identificati con l'incantesimo "identificazione" dei maghi.

L'inventario di *Baldur's Gate 2* è molto semplice, e permette di risolvere tutto trascinando gli oggetti con il mouse.

Se non conoscete bene gli incantesimi, lasciate pure che il computer scelga automaticamente gli incantesimi.

Ecco il libro degli incantesimi, il miglior amico di tutti i maghi. Gestitelo con attenzione e cercate di memorizzare gli incantesimi giusti per le sfide che vi attendono.

DUNGEON MASTER ELETTRONICI

Per quanto *Baldur's Gate 1 & 2* e gli altri giochi che utilizzano il motore Infinity non siano nati come "toolkit" di costruzione di avventure, gli appassionati non ci hanno messo molto a impadronirsi dei segreti di programmazione necessari per realizzare nuove avventure, personaggi e contenuti...

di Vincenzo Beretta

Quando Bioware programmò il motore Infinity per *Baldur's Gate* l'intenzione dichiarata dei progettisti era di realizzare uno strumento di creazione e gestione di avventure basate sul regolamento di "Advanced Dungeons & Dragons" sufficientemente flessibile da poter essere riutilizzato più volte – sia da Bioware stessa che su licenza. Tale proposito si concretizzò con la pubblicazione di numerosi giochi successivi basati sull'Infinity, da *Baldur's Gate II* a *Icewind Dale* a *Planescape: Torment*, ma in esso non era inclusa, almeno formalmente, una sezione di utility dedicata ai fan.

Malgrado ciò, fin dalla pubblicazione dell'originale *Baldur's Gate* alla fine degli anni '90 vi fu chi si mise a esaminare con attenzione la struttura del programma. Ben presto molti dei meccanismi e delle convenzioni utilizzate per gestire gli elementi del gioco vennero decodificati, e alcuni appassionati iniziarono a sperimentare con le potenzialità dell'Infinity – sviluppando parallelamente alcune utility che, nell'arco degli anni, avrebbero reso più semplice l'implementazione di contenuti inediti. Come spesso avviene, tali sforzi vennero condotti sia da singoli individui che da gruppi, e crebbero in volume e qualità man mano che Bioware diede vita ai titoli successivi della saga: *Tales of the Sword Coast*, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* e *Throne of Bhaal*;

AVVENTURE IN RETE

POCKET PLANE GROUP

http://www.pocketplane.net/

Uno dei due grandi siti della rete dedicati al "modding" del motore Infinity, è soprattutto dedicato a *Baldur's Gate II*, e utilizza in prevalenza l'utility Tutu. È però molto ricco di contenuti, grazie anche a una sezione che raccoglie utilissime guide divise per argomento, oltre a 500 Mod per BG II (un'intera sottosezione è dedicata alle versioni straniere, tra cui l'italiano – anche se, al momento di andare in stampa, solo l'avventure *Return to Trademeet* è disponibile nella nostra lingua). Presenti anche Mod per la serie Icewind Dale e per *Planescape: Torment*.

AVVENTURE IN RETE

UA FILE ARCHIVE

http://frua.rosedragon.org/

Il sistema di *Pool of Radiance* avrà anche quasi 20 anni, ma grazie al toolkit *Unlimited Adventures* sembra non invecchiare mai. Letteralmente, visto che questo sito (dedicato alla raccolta dei moduli sviluppati per esso) vede le ultime "entry" risalire al 2006! Gli appassionati hanno sia creato avventure originali, sia convertito per il sistema di UA moduli famosi (come *Ravenloft* e la saga di *Bloodstone*). L'unica difficoltà consiste nel recuperare in Rete una copia di *Ultimited Adventures*.

ognuno di questi capitoli, infatti, aggiungeva funzionalità e nuovi contenuti alla struttura base del motore di gioco.

Fu, in verità, a partire dai primi anni del 2000, con *BG II*, che la scena dei modder iniziò a produrre add-on di spessore. Alcuni di essi erano semplici miglioramenti cosmetici del gioco; altri risolvevano bug e sistemavano quest con irregolarità che le patch ufficiali non avevano mai risolto; altri ancora aggiungevano personaggi non giocanti e nuove avventure; infine, alcuni tra i creativi più ambiziosi iniziarono a proporre intere espansioni – Mod delle dimensioni di centinaia di megabyte, come *The Darkest Day* per *BG II*, che espandevano la quest principale dei giochi includendovi intere sottotrame alternative.

Inizialmente il principale ostacolo all'espansione del gioco fu il fatto che la stragrande maggioranza dei Mod non era compatibile con gli altri. Chi installava una nuova quest di grandi dimensioni in genere doveva rinunciare a provare un altro prodotto fino a quando non l'avesse terminata – reinstallando quindi una versione pulita di *BG I* o *II* su cui innestare un nuovo Mod. Questo perché ogni nuova modifica rischiava di creare problemi di compatibilità con le precedenti. Fortunatamente, e piuttosto inaspettatamente, l'interesse per il motore Infinity non scemò quando Bioware abbandonò la serie per dedicarsi allo sviluppo di titoli differenti: al contrario, alcuni intraprendenti iniziarono a sviluppare nuove utility che facilitassero ancora di più la creazione di Mod per *Baldur's Gate* e, soprattutto, ne consentissero l'integrazione in un'unica installazione del programma; in tal modo, con un minimo di coordinazione, sarebbe stato possibile aggiungere alla trama principale più quest contemporaneamente.

A causa di varie vicende interne alla comunità, tra cui non pochi dissensi, tali sforzi ebbero successo, ma, contemporaneamente, si spezzarono in più "filoni" distinti, ognuno dei quali incentrato intorno a un'utility non compatibile con le altre. Il risultato è stato che per molto tempo i giocatori hanno dovuto decidere quale utility prediligere, e quindi a quale gruppo di contenuti extra dare la preferenza, giacché non era possibile utilizzarli entrambi contemporaneamente. Questo stato di cose è stato in parte alleviato dal fatto che alcuni modder hanno realizzato più versioni dei loro Mod compatibili con le utility più popolari, mentre di recente sono giunti alcuni segnali riguardo a una possibile riconciliazione dei vari gruppi.

Intanto, però, la scena più avanzata dei Mod per il motore Infinity sta fondamentalmente ruotando intorno a due utility: WeiDU e Tutu. Entrambe consentono di installare un numero molto grande di Mod in modo integrato e, pur non essendo

AVVENTURE IN RETE

SPELLHOLD STUDIOS

http://www.spellholdstudios.net/

Il punto di riferimento per i moduli basati su WeiDU è, a tutti gli effetti, l'equivalente per questa utility di Pocket Plane Group". Da qui è possibile scaricare le versioni più aggiornate dei moduli e commentarli sui numerosissimi forum a essi dedicati (esiste un forum distinto per ogni Mod). FAQ, guide e news occupano sotto-sezioni del sito, inclusi numerosi consigli per i modder in erba. Inoltre contiene un pizzico di materiale per altri giochi Bioware, come *Knights of the Old Republic* e *Neverwinter Nights*.

AVVENTURE IN RETE

NEVERWINTER VAULT

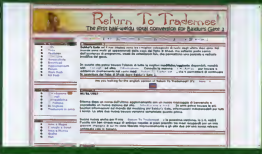
http://nwvault.ign.com/

I siti dedicati a *Neverwinter Nights 1* e *2* sono pressoché infiniti, ma questo è senz'altro uno dei più completi, con raccolte di moduli e add-on organizzate per gioco, tipo e voti di coloro che li hanno provati. È uno dei primi siti da visitare se si è in cerca di notizie o delle espansioni più comuni, e i forum sono popolatissimi (anche se molta attività avviene anche sul sito ufficiale).

Un'immagine tratta da *The Darkest Day*, uno dei più completi e ricchi mod per *BG2*.

AVVENTURE IN RETE

RETURN TO TRADEMEET HOME
http://rtt.altervista.org/

Il sito italiano per i modder di *Baldur's Gate* e degli altri titoli basati sul motore Infinity, nonché "home" di *Return to Trademeet*, la prima espansione per *Baldur's Gate II* completamente nella nostra lingua. Contiene un'ottima introduzione alla scena dei Mod e diverse guide: una tappa indispensabile se non avete molta dimestichezza con l'inglese.

compatibili, offrono diversi contenuti in comune. Il loro impiego, purtroppo, non è sempre intuitivo, per quanto la comunità abbia fatto ogni sforzo per creare FAQ e guide all'installazione chiare e complete. Occorre sempre ricordare come il motore Infinity non fosse stato pensato per la creazione di contenuti amatoriali, al contrario di *Neverwinter Nights 1* e *2*, e come tali conseguimenti rappresentino quindi il culmine di molti sforzi effettuati in un ambiente poco "amichevole" in fatto di interventi dall'esterno. Inoltre la maggior parte del materiale sviluppata per *BG I* e *II* e le sue espansioni è in inglese, sebbene non manchino versioni di alcuni Mod in tedesco, francese e italiano. Questi ultimi sono dovuti al contributo della comunità del nostro paese, che, per fortuna, è alquanto solida e attiva, e fornisce assistenza a coloro che non si destreggiano bene con le lingue di altre nazioni. La lista dei link rilevanti è nei box che trovate in queste pagine.

Cosa hanno dunque da offrire i Mod di *Baldur's Gate* all'appassionato? Molte cose: così tante che sarebbe impossibile descriverle tutte qui. Alcune però sono degne di menzione. Il principale, che può simbolicamente essere considerato il conseguimento "ultimo" per i fan, è *Baldur's Gate Trilogy*; disponibile sia per WeiDU che per Tutu, questo Mod permette di giocare *Baldur's Gate I* e *Baldur's Gate II* più le loro espansioni come un unico titolo che utilizza il motore (molto più avanzato) di *BG II*. In sostanza, *Baldur's Gate* diviene un unico, grande gioco. Con le sue oltre 300 ore di contenuti questa opzione basterebbe a soddisfare anche gli avventurieri più esigenti, ma per chi vuole di più c'è a disposizione un'opportunità davvero fenomenale: *The Big Picture*: un'unica megainstallazione che integra *Baldur's Gate Trilogy* con le principali avventure "fan made" create per *BG I* e *II*. Tra queste vi sono *Dark Side of the Sword Coast*, *Northern Side of the Sword Coast* e *The Secret of Bone Hill* per *BG I*, mentre la lista per *BG II* include *The Darkest Day*, *Shadows Over Soubor*, *Tortured Souls* e *Region of Terror* – quest'ultimo incentrato sul personaggio di Drizzt, l'elfo scuro protagonista dei romanzi di R.A. Salvatore. Inoltre *The Big Picture* tenta di rendere compatibili tra di loro il maggior numero di moduli minori possibile.

È inutile dire che questo lavoro consiste, a tutti gli effetti, in un enorme work in progress, con i forum dei siti principali che traboccano quotidianamente di suggerimenti, critiche, e segnalazioni di bug e altro problemi di compatibilità. In generale, più Mod si installano contemporaneamente più è probabile che alcuni di loro entrino in conflitto, talvolta vanificando ore di sforzi da parte dell'utente (una sorpresa ancora più amara se un problema irrisolvibile si manifesta dopo un centinaio di ore di gioco). Per tale ragione consigliamo un uso esteso dei Mod soprattutto a chi ha una certa dimestichezza con l'inglese, nonché un pizzico di sangue freddo. La ricompensa, in cambio, sono decine di ore di divertimento addizionale in compagnia di avventure e personaggi che non raramente eguagliano o addirittura superano in qualità il materiale ufficiale di Bioware.

GMCGDR

***Return to Trademeet* è il primo mod di *BG2* che può essere goduto interamente in italiano.**

AVVENTURE IN RETE

PLANET BALDUR'S GATE
http://www.planetbaldursgate.com

Parlando delle comunità online dedicate a *Baldur's Gate* e al motore Infinity, non si può di certo dimenticare anche il "pianeta" del network di Gamespy a essi dedicato. Al suo interno potrete trovare un ricchissimo archivio di file e di guide di ogni tipo relativi a tutti i giochi sviluppati sul motore Infinity, dall'originale *Baldur's Gate* a *Planescape: Torment*. Al di là di informazioni e file sui mod, Planet Baldur's Gate racchiude anche una nutrita quantità di approfondimenti come interviste agli sviluppatori e materiale extra come sfondi per il desktop, artwork e filmati.

GIOCARE DI RUOLO

I moderni giochi di ruolo su computer si sono evoluti dai GdR da tavolo e, in molti casi, malgrado la sofisticazione delle tecnologie attuali, non si distaccano molto nei meccanismi dei loro cugini che utilizzano carta, matite e dadi. In assenza di un direttore di gara e di amici con cui giocare, però, spetta al PC – e ai creativi che lo programmano – gestire il comportamento dei personaggi, le reazioni del mondo e la possibilità, per il giocatore, di vivere una vicenda avvincente e imprevedibile...

di Vincenzo Beretta

Un gioco di ruolo (o, secondo alcune fonti, "gioco di interpretazione di ruolo") è un'attività svolta individualmente o in gruppo nella quale i partecipanti interpretano il ruolo di personaggi immaginari, collaborando alla creazione di storie. Essi vengono comunemente associati all'immagine di un gruppo di amici raccolto intorno a un tavolo che utilizza dadi e tabelle per determinare i risultati delle azioni dei loro personaggi in un mondo fantasy, ma il concetto di GdR in realtà abbraccia un numero molto più vasto di attività. Su computer esso rappresenta uno dei generi più antichi di videogiochi, risalendo addirittura alla fine degli anni '70 e ai semplici (secondo gli standard attuali) ma per allora sofisticatissimi giochi di esplorazione di segrete che giravano sui grandi computer delle università.

Nel corso degli anni i confini tra i vari generi di videogiochi sono diventati più labili, e oggi praticamente in ognuno possiamo vedere "contaminazioni" e idee originariamente sviluppate per un genere completamente diverso. Elementi di GdR si trovano in titoli come *Grand Theft Auto: San Andreas* (dove il protagonista è identificato da un set di caratteristiche psicofisiche e talenti, entrambi soggetti a variazione in base alle sue azioni nel gioco) o in titoli di strategia in tempo reale come *Warcraft III* (i cui personaggi principali possono accumulare punti-esperienza, passare di livello, gettare incantesimi, intraprendere quest, impadronirsi di oggetti magici, e così via).

Parallelamente, titoli come *Dark Messiah: Might & Magic*, pur essendo incentrati sull'azione pura, utilizzano molte delle convenzioni dei giochi di ruolo per gestire la crescita del personaggio, inclusa la classificazione delle sua abilità in tre gruppi legati alle tradizionali professioni di "Guerriero", "Mago" e "Ladro". Infine, giochi come la serie *Spellforce* e *War & Warriors: Giovanna d'Arco* fondono intimamente elementi di strategia, gioco di ruolo e, nel secondo caso, azione, con protagonisti profondamente caratterizzati che si muovono individualmente o accompagnati da eserciti in mondi sconvolti da conflitti militari su vasta scala, divendone protagonisti.

■ Il GdR horror-gotico moderno *Vampire: Bloodlines* ha dimostrato come è possibile unire efficacemente l'azione all'interpretazione.

Definire così con precisione cosa si intende per "gioco di ruolo su PC" è diventato sempre più difficile. In linea generale, però, si possono fare rientrare in questa categoria tutti quei titoli che utilizzano un sistema di regole complesso e paragonabile a quello dei giochi da tavolo per gestire le azioni dei personaggi nel mondo e il loro sviluppo fisico e intellettuale, e che, al tempo stesso, consentono al giocatore una certa libertà di scelta su come comportarsi: dove andare, come risolvere i problemi incontrati e quali scelte morali effettuare in momenti cruciali.

EROI PER MESTIERE

Chi sono, dunque, e cosa sanno fare i nostri personaggi in un GdR? La maggior parte dei giochi utilizza tre tipi di statistiche per definire i protagonisti: un gruppo di caratteristiche psicofisiche (come forza, destrezza e intelligenza) che ci dicono che persona è fisicamente

■ Sebbene la veste grafica sia ormai irrimediabilmente sorpassata, i giochi tratti da "AD&D" pubblicati nei primi anni '90 da SSI sono ancora sorprendentemente coinvolgenti.

■ Nel 1998 *Baldur's Gate* di Bioware, basato sul regolamento di "Advanced Dungeons & Dragons", ridefinì con successo i GdR per PC.

La serie *Diablo* di Blizzard ha contribuito al grande successo dei cosiddetti "GdR d'azione".

e mentalmente, una serie di abilità nelle quali il personaggio può essere o meno preparato (cacciare, seguire tracce, preparare pozioni, decifrare linguaggi...) e una o più professioni (o classi), come Guerriero, Mago, Ladro o altre più specifiche. Alcuni giochi utilizzano la professione scelta come punto di partenza per definire cosa il personaggio sa fare: il paladino di *Boldur's Gote* sarà un buon combattente in grado anche di usare alcuni talenti religiosi, come la capacità di curare.

Altri titoli, invece, non assegnano una professione specifica al personaggio, ma lasciano che essa venga definita implicitamente dalle sue abilità e dalle scelte effettuate durante il gioco. Se il nostro eroe è un tipo piccolo e agile, molto bravo a celarsi nelle ombre e a aprire lucchetti, e con la capacità di gettare un paio di incantesimi utili, potremmo dire che, in linea generale, egli è un ladro che durante la sua carriera ha avuto la fortuna di poter imparare alcune nozioni di magia. La serie *Gothic* è caratterizzata proprio da un protagonista che parte con un piccolo patrimonio di nozioni, e può quindi decidere liberamente quali conoscenze magiche, pratiche o marziali perseguire. Titoli come *Follout*, *Morrowind* e *Oblivion*, invece, presentano liste di abilità che il giocatore può "acquistare", entro certi limiti, per definire il proprio personaggio; così, se prediligiamo le abilità magiche creeremo un incantatore, ma se ci concentriamo sugli incantesimi di distruzione e non trascuriamo un paio di abilità nelle armi corpo-a-corpo e nell'uso di armature allora potremmo immaginare che il nostro eroe è un "mago della guerra", addestrato per combattere in prima linea nei campi di battaglia. In realtà sia *Morrowind*, sia *Oblivion* presentano la possibilità di scegliere una "professione" per i loro protagonisti, ma tale scelta è semplicemente una scorciatoia che consente di acquistare automaticamente un gruppo di abilità appropriate: chi lo desidera può creare un protagonista completamente personalizzato.

Un terzo sistema, popolarizzato dall'avvento delle edizioni "3.0" e "3.5" di "Dungeons & Dragons" propone una versione ibrida tra il rigido sviluppo definito dalla professione e la totale libertà, definendo sempre l'eroe in base a una classe di partenza ma consentendogli di apprendere alcune

Realizzato da alcuni degli autori di *Fallout*, il GdR fantasy *Arcanum* ha reso popolari su PC le avventure "steampunk" ambientate in un XIX secolo immaginario.

La serie di *Gothic* è imperniata sulle avventure di un eroe "senza nome" in un mondo lugubre ma non privo di umorismo.

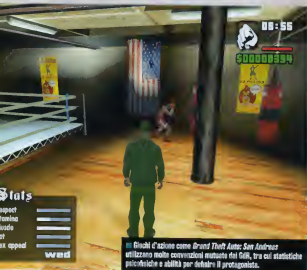
abilità e talenti legati a altre classi (con maggiore fatica) e di cambiare liberamente professione nel momento in cui certi requisiti (talvolta neppure troppo rigidi) sono stati soddisfatti. Può sembrare strano, a prima vista, pensare a un sistema che consente a una fanciulla di essere sia ladra che paladina, ma potremmo immaginare che in termini narrativi ciò si traduce in un'eroina che ha passato la sua infanzia lottando per sopravvivere nei vicoli di una grande città, prima di essere "salvata" da un cavaliere che l'ha fatta entrare in un ordine di combattenti sacri; la nostra protagonista, pur essendo ora una paladina in spirito e intenti, non ha certo dimenticato le abilità che la vita le ha insegnato quando era piccola, ed esse potranno ora essere utili nel perseguimento di un proposito più nobile. Alcuni titoli, a partire da *Ultima IV* e passando per *Fallout*, *Arcanum* e *Morrowind*, prevedono un sistema di domande e risposte sulla natura dell'eroe, o la stesura di una semplice storia passata del personaggio, così da determinare da quali abilità, vantaggi e eventuali svantaggi egli è caratterizzato all'inizio del gioco vero e proprio.

Ci sono vari modi per simulare la crescita dei personaggi durante le loro avventure, e tra essi il più comune è quello dei punti-esperienza – o XP. A ogni conseguimento di rilievo corrisponde una ricompensa adeguata in punti-esperienza, che misura in

Il livello di dettaglio grafico dei moderni GdR rivaleggia con quello degli sparatutto; qui vediamo un guerriero di *Neverwinter Nights 2*.

modo semplice ma funzionale quanto il personaggio ha appreso in quel segmento dell'avventura. Gli XP si accumulano uccidendo mostri (in proporzione alla loro potenza: se un umile goblin garantisce 5 punti, un drago lungo trenta metri può valerne 10.000), completando missioni e risolvendo enigmi. Un tempo i progettisti di GdR tendevano a misurare il valore dei personaggi soprattutto in base al numero e alla forza dei mostri eliminati, e i giochi erano incentrati soprattutto sui combattimenti. Con l'avvento di strutture di gioco più sofisticate è oggi possibile guadagnare XP anche evitando gli scontri, magari utilizzando la diplomazia o altre abilità per aggirare un ostacolo invece che prenderlo di petto. Alcuni titoli premiano iniziative di questo tipo assegnando più XP ai personaggi che utilizzano metodi "alternativi" per risolvere i problemi che incontrano rispetto a quelli che usano unicamente la violenza.

Per indicare in modo rapido la potenza complessiva di un personaggio molti titoli utilizzano inoltre il concetto di "livello". Gli eroi partono al primo livello e, ogni volta che accumulano una quantità sufficiente di punti-esperienza, passano al livello successivo. Questo avvenimento garantisce in genere numerosi benefici: una migliore capacità di combattere, punti da spendere per migliorare le proprie abilità o per acquisirne di nuove, la capacità per gli utenti di magia di padroneggiare incantesimi più potenti e così via. Così, per fare un esempio, giunto al sesto livello l'illusionista di un ipotetico GdR potrà creare immagini spettrali non più solo statiche, ma in grado di combattere e infliggere danni; il nostro personaggio dovrà però attendere il decimo livello prima di accedere a magie in grado di controllare la mente degli avversari. Inoltre nei giochi in cui i personaggi possono intraprendere più professioni

Fallout, il GdR post-nucleare di Interplay, è considerato a tutt'oggi un capolavoro per l'atmosfera, la libertà d'azione e l'approccio non lineare ai problemi.

Giochi d'azione come *Grand Theft Auto: San Andreas* utilizzano molte convenzioni mutuate dai GdR, tra cui statistiche psicofisiche e abilità per definire il protagonista.

Nato su Xbox, *Jade Empire* di Bioware abbandona dadi e statistiche complesse per un'interfaccia semplificata e combattimenti basati sull'azione.

Oblivion, il seguito di *Morrowind*, è stato il primo GdR a sfruttare a fondo le tecnologie grafiche contemporanee e un solido motore di leggi fisiche.

(come praticamente tutti quelli tratti da "Dungeons & Dragons") è perfettamente possibile, come abbiamo visto, guadagnare livelli indipendentemente per ognuna di esse, e ritrovarsi magari ladri di ottavo livello ma maghi solo di secondo.

Un secondo sistema di sviluppo è quello basato direttamente sull'uso delle abilità nel gioco. Più una certa abilità viene impiegata, più essa si svilupperà a scapito delle altre. Chi, per esempio, impiega molte magie del fuoco vedrà levitare il suo talento in questa sfera specifica, a scapito degli incantesimi del ghiaccio e, naturalmente, delle abilità di combattimento. *Dungeon Siege* e *Morrowind* sono due dei titoli in cui questa tecnica viene utilizzata con notevole efficacia, mentre nei MMORPG essa è stata resa famosa da *Ultima Online*.

Entrambi i metodi hanno vantaggi e svantaggi. Il primo consente uno sviluppo uniforme del personaggio nelle professioni scelte, ma presenta aspetti irrealistici: un mago, per esempio, potrebbe accedere a incantesimi più potenti anche al termine di una frazione di gioco in cui ha usato pochissimo (o per nulla) le sue doti magiche, risolvendo la maggior parte degli incontri con la diplomazia o altri mezzi. D'altro canto alcuni critici del secondo sistema notano come sia normale, nella quotidianità, raggiungere "illuminazioni" in un certo campo anche praticando attività apparentemente non collegate; esercitarsi nella diplomazia potrebbe aiutare un mago a sviluppare doti di pazienza e sangue freddo: una volta che il personaggio è tornato ai suoi studi arcani, egli potrebbe benissimo scoprire che tale crescita spirituale ora gli è utile anche nel difficile percorso di apprendimento di una nuova magia. Queste considerazioni depongono dunque in parte a favore del primo metodo.

DA SOLI O IN COMPAGNIA

Proprio come avviene nel genere letterario da cui trae maggiore ispirazione, il fantasy, un GdR può essere imperniato sulle avventure di un singolo protagonista (come nei racconti di "Conan il Barbaro" di R. E. Howard), oppure seguire le vicende di un gruppo di eroi che mettono in comune i talenti

Ambientato nella Germania degli anni bui, *Darklands* di Microprose ha precorso i tempi grazie alla trama aperta, al sistema di combattimento innovativo e alla cura nella ricerca storica.

più disparati nel tentativo di sormontare gli ostacoli che incontrano durante i loro viaggi (un tipo di narrazione resa classica da "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien). Un buon esempio del primo approccio nei giochi per PC sono le serie di *Gothic* e *Oblivion*, mentre *Boldur's Gote* e pressoché tutti i titoli basati sul motore Infinity sono tradizionalmente basati sulla gestione di una compagnia – o "party".

Ovviamente interpretare un eroe può aiutare il giocatore a identificarsi con il protagonista dell'avventura, ma fin dai tempi di *Ultimo IV* di Lord British anche numerosi GdR basati sulle avventure di un gruppo hanno consentito al giocatore di creare il proprio personaggio, presentando quindi un cast di comprimari già preparati da incontrare e reclutare nel gruppo durante il gioco. In questo modo viene lasciata la libertà di partecipare alla trama con un eroe fatto su misura in base ai nostri gusti, mentre, in compenso, gli altri personaggi beneficiano di una caratterizzazione accurata, con obiettivi e storie personali che possono essere profondamente legati alla trama – un evento impossibile nel caso di gruppi di protagonisti creati arbitrariamente a tavolino dal giocatore. Questa tendenza è ormai diffusissima tra i GdR moderni, con esempi di spicco che includono la serie *Knights of the Old Republic*, *Neverwinter Nights 2* e *Plonescope: Torment*. Quest'ultimo in realtà prevede un eroe già pronto che nasconde un passato complesso, ma il semplice fatto che all'inizio del gioco egli ha perduto la memoria, unito alla totale libertà di decidere le sue caratteristiche psicofisiche e come egli si comporterà ed evolverà durante le sue avventure, mantiene integra la possibilità per il giocatore di personalizzarne la natura – cosa che invece non avviene con lo splendido cast di co-protagonisti che egli incontrerà.

Oggi i GdR con un singolo protagonista tendono a essere imperniati sull'azione. L'eroe viene spesso visto in prima o terza persona (anche se esistono numerose eccezioni notevoli, come *Dioblo*, *Fallout* o *Socred*) e, essendo l'unico personaggio gestito dal giocatore, le sue azioni dominano ovviamente la giocabilità. L'azione è quasi sempre in tempo reale,

Al di là della qualità oggettiva del gioco, *Morrowind* di Bethesda ha goduto di enorme popolarità e longevità grazie al suo sofisticato editor di contenuti.

e la gestione dei combattimenti può variare dal normale sistema basato su statistiche e lanci di dado virtuali a vere e proprie varianti dei sistemi che si trovano nei picchiaduro per console come *Soulcolibur*, con mosse, parate e colpi speciali effettuati in tempo reale attraverso mouse e tastiera (o, in alcuni casi, "controller" come joystick e joypad). *Jode Empire*, conversione per PC del grande successo di Bioware originariamente uscito per Xbox, è essenzialmente un titolo in cui si gestisce un singolo personaggio (sebbene possa essere accompagnato da un altro avventuriero guidato dall'IA) muovendolo in un mondo 3D in cui affronta mostri e nemici a colpi di arti marziali; l'impiego di queste ultime, pur essendo influenzato dalle caratteristiche dell'eroe, e pur richiedendo una certa intelligenza e tempismo nell'usare i vari tipi di attacchi e parate, può essere paragonato ai combattimenti di titoli più d'azione come *Tomb Roider*.

Giochi come *Dark Messiah – Might and Magic* rendono sempre più tenue il confine tra GdR e gioco d'azione.

Lazarus è una splendida conversione per *Dungeon Siege* realizzata dai fan del classico di Lord British *Ultima V*.

Basato sulla terza edizione di "Dungeons & Dragons", *Neverwinter Nights* ha consentito, grazie al suo editor, la creazione di innumerevoli avventure da parte dei giocatori.

La gestione di un gruppo di personaggi, invece, infonde inevitabilmente una componente tattica nel gioco. Il compito del giocatore è quello di coordinare al meglio i disparati talenti dei membri della compagnia, e il modo migliore di farlo è con un punto di vista allargato che abbracci l'intera area di gioco (soprattutto durante i combattimenti) e un sistema che consenta di poter dividere la propria attenzione in modo funzionale tra i diversi protagonisti. Il più semplice, e antico, è costituito dalla classica struttura a turni: alleati e avversari muovono uno alla volta (in un ordine determinato da fattori come la loro agilità, abilità particolari, eventuali magie e così via), gettano incantesimi e combattono in base ai talenti e all'equipaggiamento posseduti. È un sistema che oggi si incontra sempre meno spesso, ma che in passato è stato utilizzato da classici come l'originale linea di giochi tratti da "Advanced Dungeons & Dragons" pubblicata da SSI tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90, nonché da capolavori come *Fallout* (che utilizzava un'interessante griglia esagonata). L'altro metodo, reso popolare da *Baldur's Gate* ma in realtà già famoso dai tempi del leggendario *Darklands* di Microprose, vede i personaggi agire in tempo reale, come un RTS, ma con l'opportunità per il giocatore di mettere in pausa in ogni momento, pianificare con calma le azioni del gruppo e quindi rimettere in moto il gioco per osservare i risultati.

L'ARTE DEL RACCONTARE

I due desideri di chi installa un GdR sul proprio PC sono interpretare un personaggio interessante e vivere una bella storia. Ma mentre nei giochi da tavolo è presente una componente di libertà e improvvisazione dovuta alla capacità dei partecipanti (e del direttore di gara) di improvvisare o adattare il flusso del gioco a situazioni impreviste, un titolo per PC è limitato, in ciò che offre, ai contenuti programmati dai suoi progettisti – ovvero, a prescindere da quante opzioni esso presenti al giocatore, prima o poi esse saranno tutte esplorate, e il giocatore non potrà comunque agire in modi non previsti dai programmatori. Inoltre una bella storia di solito implica una struttura narrativa abbastanza rigorosa, e lascia poco spazio a avvenimenti davvero arbitrari e imprevisti. Per tutte queste ragioni, scrivere una bella storia per un GdR per PC, capace di dare emozioni al giocatore senza farlo soffrire per un'eccessiva mancanza di libertà, è un'impresa davvero non da poco.

Il modo più naturale di guidare un personaggio o un gruppo attraverso un percorso in parte prefissato, ma senza incanalarlo con barriere troppo artificiali, è quello di limitare la sua libertà d'azione con la difficoltà oggettiva degli incontri nel mondo. La Compagnia della Tromba Spezzata può dunque recarsi nella Foresta dei Troll ogni volta che vuole, e perfino designarla come prima destinazione della partita, ma una volta entrati non ci vorrà molto per accorgersi che i suoi zannuti abitanti richiedono personaggi di almeno quinto o sesto livello per essere affrontati. D'altro canto esistono molte quest e molte aree del mondo adatte a eroi in erba di primo livello, e il giocatore – potendo decidere l'ordine con cui affrontarle – potrà comunque applicare un pizzico di libero arbitrio.

Man mano che l'arte di sceneggiare GdR si è evoluta, i progettisti hanno iniziato a inserire nella trama opzioni – definite "scelte morali" – che permettono al giocatore di interpretare

Tolkien diceva che ogni storia fantasy dovrebbe "partire da una buona mappa"; Britannia, la terra della serie *Ultima* è tra i mondi immaginari più famosi.

I giocatori di GdR amano sapere tutto dei loro personaggi; titoli come *Neverwinter Nights 2* presentano schede molto dettagliate.

il proprio personaggio non solo decidendo la sua prossima destinazione o il modo con cui affrontare un problema, ma anche l'attitudine psicologica con cui il personaggio si rivolge al mondo. È gentile? Altruista? Malvagio? Vede nelle sofferenze degli altri l'opportunità di rendersi utile, di guadagnare o di approfittare di loro? Usa indiscriminatamente la violenza anche nei casi in cui basterebbero intelligenza e diplomazia? A ognuna di queste opzioni deve, inevitabilmente, corrispondere una reazione verosimile da parte del mondo in cui il protagonista si muove, ed essa deve essere stata prevista e inserita nel gioco dai progettisti. Inoltre alcune azioni possono modificare radicalmente se non la trama principale almeno segmenti della storia, e, una volta di più, questo deve avvenire in modo verosimile, senza soluzioni di continuità o "buchi" narrativi.

Oggi lavorano nel settore professionisti che hanno accumulato anni di esperienza su queste problematiche, e sanno affrontarle con soluzioni alquanto sofisticate. Anche se l'arco narrativo principale è uno solo, per esempio, i finali a cui il giocatore arriva possono variare in base a come il suo personaggio si è comportato nel gioco. *Planescape: Torment* e *Knights of the Old Republic* hanno trasformato questa tecnica in una forma d'arte. Intere sottosezioni della trama possono essere sbloccate o meno in base a come i personaggi non giocanti percepiscono gli eroi che incontrano. Inoltre lo stesso "momento narrativo" può essere visto da punti di vista diversi: il party, bloccato sul pianeta Oloron dove è in corso una guerra tra contrabbandieri e polizia, può essere contattato da una delle due fazioni in base alla propria "fama", e portare alla vittoria l'una o l'altra avendo comunque come unico obiettivo finale la pacificazione del posto e la sollevazione del blocco che impedisce ai personaggi di andarsene. Oppure le due fazioni possono chiedere contemporaneamente aiuto ai protagonisti, e la scelta su chi aiutare determinerà un cambiamento nella "fama" del gruppo che sarà applicato più avanti. Comunque vadano le cose, arrivati alla tappa successiva un personaggio neutrale potrebbe chiedere al gruppo di aiutarlo dopo, genericamente, "essere rimasto impressionato per come avete risolto quella faccenda di contrabbando su Oloron": in assenza di un riferimento più specifico alla vicenda, questo secondo capitolo della trama apparirà in verosimile continuità con il primo a prescindere dagli eventi che hanno caratterizzato il segmento precedente.

Sceneggiature più sofisticate possono basare il rapporto tra mondo e personaggio non solo sul suo comportamento, ma anche sulla razza, il sesso, la professione o altri elementi che lo distinguono. *Vampire: Bloodlines*, uno dei titoli in tal senso più riusciti e articolati, permette al giocatore di interpretare vampiri che vanno dai seducenti esponenti del clan Ventrue (carismatici e capaci di influenzare i mortali con il loro fascino) agli orribili Nosferatu – creature così terrificanti da essere costretti a spostarsi per le fognature della città e a nutrirsi con il sangue di topi. Uno dei clan di vampiri, i Malkavian, è caratterizzato da una personalità così folle e incomprensibile che tutti i suoi dialoghi appaiono come battute surreali il cui vero significato è nascosto da analogie, forme retoriche oscure e riferimenti ellittici – e gli sceneggiatori di *Bloodlines* hanno avuto sia la pazienza che la competenza di programmare nel gioco un'intera visione del mondo filtrata dagli occhi di queste bizzarre creature, anche se è possibile che un giocatore non deciderà mai di interpretarne una!

IL NOSTRO SPECIALE

Il fascicolo che avete tra le mani rappresenta il frutto degli sforzi di tutti i più grandi appassionati di GdR della redazione di GMC. Tra le sue pagine

Ultima IV, di Lord British, rese famosa l'idea di abbinare a un personaggio creato dal giocatore un gruppo di co-protagonisti già sviluppati.

troverete una lunga escursione nella storia di questo genere, con l'esplorazione dei suoi filoni principali, di come i GdR si sono evoluti, dei vari generi narrativi da cui traggono ispirazione, e di come le tecnologie attuali contribuiscono alla realizzazione di mondi più verosimili e complessi. Ma, malgrado grafica, leggi fisiche e effetti di luce siano importanti, la forza di molti GdR sta nella loro capacità di evocare visioni e personaggi indimenticabili nella mente di un giocatore. Come un buon libro, essi possono farlo con la trama, l'atmosfera, le descrizioni, la caratterizzazione dei personaggi e perfino la musica di sottofondo. È questa la ragione per cui nomi come *Fallout*, *Ultima V*, *Arcanum*, *Planescape: Torment* e *Pool of Radiance* rimangono classici senza tempo, perfettamente fruibili ancora oggi a prescindere dal loro anno di pubblicazione.
La nostra speranza è che le nostre fatiche vi invoglieranno a recuperare alcuni di queste "vecchie glorie" e a partire in loro compagnia verso avventure rimaste irripetibili. ***GMCGDR***

Ultima VII è generalmente considerato uno dei GdR più profondi mai realizzati, con una trama di qualità letteraria.

FANTASY
DUNGEONS & DRAGONS

Fin dagli anni '70 "Dungeons & Dragons" è sinonimo di "gioco di ruolo". Creato dall'americano Gary Gygax, "D&D" ha definito molte delle convenzioni del genere, introducendo concetti quali "professione", "livello", "esperienza", "punti ferita", "incontri casuali" e molti altri. Parallelamente, i giochi basati su questo regolamento hanno, nel corso dei decenni, scandito alcune delle tappe più importanti nell'evoluzione dei GdR su PC - dal "miracolo" dell'originale *Pool of Radiance* alla recente serie di *Neverwinter Nights*. **Vincenzo Beretta** ripercorre la storia di "D&D" e della sua sempreverde influenza sul mondo del divertimento - elettronico e non

Non è sbagliato dire che "Dungeons & Dragons" trasmigrò spiritualmente dal tavolo del soggiorno al computer ben prima che sul mercato apparissero le prime conversioni ufficiali realizzate su licenza. Negli anni settanta e nei primi anni ottanta "D&D" era tra i passatempi preferiti tra gli studenti universitari, molti dei quali parallelamente iniziavano i primi passi nel mondo della programmazione ed avevano accesso ai computer installati nei campus. Veniva così naturale cercare di convertire in formato elettronico le regole che gestivano le avventure a base di carta e penna. Per questa ragione si possono riscontrare profonde influenze del regolamento creato da Gary Gygax in pressoché tutti i primi giochi fantasy per computer, con avventurieri caratterizzati da una "classe" impegnati nell'esplorazione di "labirinti" popolati da mostri che dovevano essere uccisi portando a zero i loro "punti-ferita"; così facendo i personaggi accumulavano "esperienza" e "tesori", potendo così acquisire equipaggiamenti, abilità e incantesimi più potenti. Lo stesso *Akabaleth* di Lord 8ritish, nonché i primi titoli della serie *Ultima* che seguirono a esso, affonda saldamente le loro radici in "D&D".

L'ETÀ D'ORO

Occorre però aspettare fino alla fine degli anni '80, e precisamente il 1988, prima che dei programmatori riuscissero nell'impresa - considerata all'epoca straordinaria

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2: Shadow of Amn

– di portare in forma ufficiale il vasto e complesso regolamento di "Advanced Dungeons & Dragons" sui monitor di tutto il mondo. Il gioco si intitolava *Pool of Rodionce*, realizzato dalla società specializzata in GdR e wargame SSI, e fu un successo immediato che dilagò istantaneamente su tutti i sistemi informatici disponibili, dal quasi superato Commodore 64 al PC. *Pool of Rodionce* consentiva di creare un party di sei personaggi la cui classe poteva essere decisa tra le quattro più famose del gioco: guerriero, ladro, mago o chierico, e di portarli fino al decimo livello. La trama era incentrata sulla liberazione dell'antica città di Phlan, nei Forgotten Realms (una delle ambientazioni ufficiali di "AD&D" che sarebbe da allora diventata popolarissima su computer) e utilizzava tre diversi sistemi per simulare l'esperienza del gioco da tavolo: l'esplorazione avveniva con punto di vista in prima persona in ambienti che simulavano i corridoi dei sotterranei e le vie della città; i combattimenti venivano gestiti con punto di vista dall'alto impiegando un regolamento che ricordava le origini di "AD&D" come gioco di scontri tra miniature; infine, le descrizioni e i dialoghi dei personaggi non giocanti erano contenuti in paragrafi del voluminoso manuale ai quali il giocatore veniva rimandato ogni volta che c'era un incontro.

Il successo di *Pool of Rodionce* spronò SSI a creare un'intera linea di prodotti basati sulla licenza. Tra il 1988 e il 1991 al primo titolo seguirono *The Curse of the Azure Bonds*, *The Secret of the Silver Blodes* e *Pools of Dorkness*. Ogni gioco consentiva a chi lo desiderava di importare il party di personaggi che aveva terminato l'avventura precedente, in modo da creare una certa continuità nell'esperienza, ma, al tempo stesso, introduceva nuove classi, incantesimi e oggetti magici – oltre a funzionalità sempre più sofisticate. Questi giochi sono noti ancora oggi come "Gold Box Games", o "Giochi dalla Confezione Dorata", per via del colore dominante che caratterizzava tutte le scatole. Parallelamente, SSI tentò di ramificare l'esperienza di "AD&D" anche in altri generi di gioco, pubblicando *Hillsfor* (in cui il protagonista doveva sopravvivere nell'omonima città superando una serie di mini-giochi arcade), e l'accoppiata di titoli *Heroes of the Lonce* e *Dragons of Flome*, ambientati in Krynn, il mondo della saga di grande successo "Dragonlance" - che però risultarono assai deludenti in quanto, pur utilizzando alcune delle convenzioni del gioco, erano di fatto picchiaduro a scorrimento orizzontale.

SSI però raddrizzò rapidamente il tiro nel 1990, "regalando" a tutti i fan di "Dragonlance" *Champions of Krynn*, ovvero la prima avventura in quel mondo a utilizzare il sistema di gioco di *Pool of Rodionce* (secondo molti era quello che si sarebbe dovuto fare in primo luogo...) Anche a questo titolo seguirono capitoli successivi costruiti in modo da formare un'unica, grande saga: *Deoth Knights of Krynn* e *Dork Queen of Krynn*. Intanto una certa Westwood Studios aveva sviluppato sempre per SSI e l'universo di "Dragonlance" un titolo rimasto unico e memorabile: *Dragon Strike*, un "simulatore di combattimento a cavallo di un drago" ambientato in un mondo tridimensionale. Immaginatevi un simulatore di volo come *Microsoft Flight Simulotor*, solo con un drago d'argento invece che un F-16, e avrete *Dragon Strike* – un titolo del quale attendiamo il remake da ormai più di 15 anni. Nel 1989 era intanto uscito *Wor of the Lonce*, uno strategico che ricostruiva la grande guerra fantasy per il controllo del continente di Krynn descritta nei libri e nei moduli di "Dragonlance" – un eccellente prodotto (sebbene non gratificato da un grosso successo di vendite) nel quale SSI mise a frutto la propria allora decennale esperienza nella creazione di wargame per PC. Tale esperienza positiva sarebbe stata ripetuta nel 1993 con *Fantosy Empires*, un altro ottimo strategico ambientato in Mystara – l'ambientazione della versione base di "Dungeons & Dragons".

All'inizio degli anni '90 i titoli basati su "AD&D" erano più popolari che mai, e SSI si trovò nella necessità di decidere come sviluppare ulteriormente questa linea di successo. Il modello di *Pool of Rodionce* iniziava a mostrare l'età, ma vi fu comunque un tentativo di rilancio

Dark Queen of Krynn

Dark Sun: Wake of the Ravager

Dark Sun: Shattered Lands

LA STORIA DI "D&D" - PRIMA PARTE

"Dungeons & Dragons" fu pubblicato per la prima volta nel 1974 dall'editore specializzato Tactical Studies Research (o TSR). Il regolamento, scritto da Gary Gygax e Dave Arneson, era l'evoluzione di un gioco di combattimenti tattici tra miniature di nome "Chainmail". I giocatori interpretavano il ruolo di personaggi che agivano in un mondo fantastico popolato da guerrieri, maghi e draghi, mentre dadi e tabelle determinavano i risultati delle loro azioni. Il successo del gioco fu enorme e immediato, ed esso è oggi considerato il "padre" del moderno gioco di ruolo. A "Dungeons & Dragons" si devono molte delle convenzioni in uso ancora oggi in molti GdR da tavolo e su computer, come la possibilità di appartenere a una tra numerose razze fantasy, l'uso di "professioni" (o "classi") per delineare in quali talenti i personaggi sono più versati, l'impiego di "punti esperienza" e "livelli" per tracciare la loro crescita, i "punti-ferita" come misura della capacità di subire danni e così via. Tra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni '80 Gygax si accorse di come, tra espansioni e nuove regole, il gioco stava diventando quasi ingestibile. Tra il 1977 e il 1983 esso venne dunque ripubblicato in due versioni: una, che mantenne il nome di "Dungeons & Dragons", e basata su una versione più elementare del gioco, venne distribuita in una serie di "scatole" che aggiungevano gradualmente complessità al nucleo centrale delle regole. La seconda, appropriatamente intitolata "Advanced Dungeons & Dragons", era basata su volumi cartonati, e presentava una versione molto più complessa del regolamento. Entrambe continuarono a godere di un'ininterrotta popolarità nel corso di tutti gli anni '80, grazie anche al successo di iniziative come la serie di moduli "Dragonlance" e i romanzi a essi collegati.

affidato agli sviluppatori esterni di Stormfront Studios. Intitolato *Gateway to the Savage Frontier*, il primo gioco di questa nuova serie era ancora ambientato nei Forgotten Realms, ma spostava l'azione intorno alla città settentrionale di Neverwinter – un nome che, come vedremo, ritornerà. *Gateway* introduceva inoltre il concetto di "avventure nelle terre selvagge", con il party di avventurieri che poteva spostarsi tra le locazioni del gioco viaggiando su una mappa strategica della regione e affrontando incontri casuali. Il gioco ebbe un grande successo, e fu tra i più venduti del 1991, ma generò un singolo seguito, *Treasures of the Savage Frontier*; questo perché Stormfront aveva piani molto più ambiziosi per l'ambientazione di Neverwinter.

Nel frattempo Westwood, probabilmente stimolata dal successo del GdR fantasy in prima persona *Dungeon Master*, aveva deciso che era giunto il momento di provare lo stesso schema di gioco utilizzando il regolamento di "AD&D", e nel 1990 per SSI sviluppò *Eye of the Beholder*: una lunga e avvincente esplorazione delle gallerie che si estendono in profondità sotto alla grande città portuale di Waterdeep, una delle "gemme" dei Forgotten Realms. Il giocatore continuava a gestire un party di quattro avventurieri (che si espandeva fino a sei), ma il punto di vista era dai loro occhi, e mostri e ambientazioni apparivano sullo schermo "in tempo reale" in base al movimento dei protagonisti. L'unica limitazione era che i cambi di direzione potevano essere solo di 90°, ma per i primi anni '90 si trattava comunque di un'esperienza di gioco straordinaria. Per quanto non originalissimo (oltre allo stesso *Dungeon Master* anche la serie *Ultima* e altri titoli, avevano offerto momenti di esplorazione in prima persona) *Eye of the Beholder* rappresentò il pinnacolo, per i tempi, di tale concezione di gioco, grazie alla sofisticazione della trama, degli enigmi e del sistema di gioco; fu un successo colossale sia di critica che di vendite, e un'altra pietra miliare nel genere dei GdR. Westwood sfruttò il successo programmando *Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon*, che si rivelò essere un nuovo "hit", ma interruppe la propria collaborazione con SSI prima del terzo capitolo; il risultato fu che *Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor*, non godette della popolarità dei predecessori, essendo (tra le altre cose) nel frattempo stato superato da tecnologie che impiegavano un punto di vista in prima persona in 3D reale (come *Ultima Underworld* e *Wolfenstein 3D*) – tecnologie che, tra le altre cose, avrebbero di lì a poco spalancato la strada a un tale *Doom*... (Westwood, dal canto suo, proseguì la sua carriera nei videogiochi creando la serie di RTS *Command & Conquer*, prima di essere assorbita da EA nel 2003).

Intanto Stormfront Studios aveva iniziato un esperimento le cui conseguenze si sarebbero propagate fino ai giorni nostri. Consapevole del successo dei "multi-user dungeons" (MUD), ovvero giochi online che consentivano a più partecipanti di usare

Curse of the Azure Bonds

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Eye of the Beholder

Eye of the Beholder II: The Legend of Darkmoon

Eye of the Beholder III: Assault on Myth Drannor

la Rete per andare in avventura insieme, ma anche del fatto che nessuno di essi aveva mai offerto un'interfaccia grafica sofisticata, la società di sviluppo utilizzò il motore di *Pool of Radiance/Gateway to the Savage Frontier* come base per un MUD che ovviasse finalmente a tale mancanza. Disponibile unicamente sul "service" statunitense America Online (e per questa ragione pressoché sconosciuto a noi europei), *Neverwinter Nights* divenne, a tutti gli effetti, il primo MMORPG dell'era moderna, spopolando dal 1991 al 1997 e ispirando un'intera generazione di giochi multiplayer successivi – primo tra tutti *Ultima Online*. Lo stesso titolo sarebbe stato utilizzato, oltre dieci anni più tardi, per un altro prodotto di successo legato a "Dungeons & Dragons".

I SECOLI BUI

Mentre su PC fiorivano tutte queste fervide attività, per i GdR da tavolo era purtroppo iniziato un periodo difficile, in parte dovuto a una discutibile politica editoriale da parte di TSR (la società aveva aperto numerosissime linee di prodotti e supplementi, non sempre di buona qualità e spesso difficilmente compatibili tra di loro) e in parte all'avvento del fenomeno dei giochi di carte collezionabili come *Magic: The Gathering*. Sia come sia, dal 1993 in avanti si poté assistere a un parallelo declino della qualità dei GdR per PC basati sul gioco creato da Gygax. SSI acquisì regolarmente le licenze delle nuove linee di prodotti, e per ognuna produsse una manciata di titoli – nessuno dei quali però davvero memorabile. *Spelljammer: Pirates of Realmspace* aveva una curiosa ambientazione "spaziale" con il giocatore al comando di un vascello interplanetario controllato magicamente. *Dark Sun: Shattered Lands* si ispirava alla linea di prodotti "Dark Sun", caratterizzata da atmosfere più lugubri e pessimistiche rispetto ai Forgotten Realms, e ebbe abbastanza successo da generare un seguito *Dark Sun: Wake of the Ravager* (a fallire, invece, fu *Dark Sun Online: Crimson Sands*, speranzoso ma sfortunato tentativo di ripetere il successo di *Neverwinter Nights*).

Gli appassionati di *Eye of the Beholder* vennero invece gratificati da *Dungeon Hack*, che utilizzava un motore di gioco simile a quello del predecessore ma consentiva di generare casualmente milioni di segrete differenti da esplorare. *Stronghold*, di Stormfront, si distingue invece per essere stato il primo strategico in tempo reale basato su "D&D", ma, a parte questo, non lasciò molte tracce di sé. *Al Qadim: The Genie's Curse* portava il giocatore in una versione fantasy delle Mille e una Notte, ma il singolo personaggio da controllare e la giocabilità semplificata (e con molta azione) erano più ispirati a alcuni GdR per console, mentre i contenuti sembravano prevalentemente indirizzati a un pubblico molto giovane.

Legati alla linea horror/fantasy "Ravenloft" (una landa dominata da un vampiro potentissimo e dimora di qualunque creatura delle tenebre immaginabile) arrivarono invece *Ravenloft: Strahd's Possession* (1994) e *Ravenloft: Stone Prophet* (1995). Il "gruppo" era limitato a due personaggi, ma il punto di vista era in prima persona, unito ai movimenti in un ambiente 3D reale, segnava l'ingresso di SSI nel mondo dei giochi post *Ultima Underworld/Doom*. Purtroppo un design poco ispirato, unito a trame labili e a mappe eccessivamente intricate, rese questi titoli interessanti ma poco più. *Menzoberranzon* (1994) utilizzava un sistema simile per dipanare il proprio racconto nella grande città sotterranea degli elfi scuri dei Forgotten Realms, ma, per quanto semplice e adatto anche a un pubblico di principianti, non riuscì a risollevare le sorti della linea di prodotti.

Dragon Strike

DeathKeep

A chiudere definitivamente la gloriosa storia di SSI nei mondi di "D&D" arrivò l'orrendo *Deathkeep*, un gioco di esplorazione e combattimenti in prima persona sulla carta interessante, ma di fatto noioso, graficamente antiquato, e assai frustrante. La società, però, lasciò all'ambiente dei GdR che aveva contribuito a rivitalizzare un grande regalo: *Unlimited Adventures*, un editor completo che consentiva agli appassionati di creare i propri moduli utilizzando la versione più avanzata del motore di gioco di *Pool of Radiance* – di fatto l'antenato dell'attuale *Neverwinter Nights*. La popolarità di *Unlimited Adventures* fu tale che ancora oggi (2007) si trovano in rete siti di fan che si scambiano avventure originali e conversioni di moduli famosi realizzate con questo toolkit.

La licenza dei prodotti legati a "Dungeons & Dragons" passò, tra gli altri, a Interplay, la quale esordì con un

Pool of Radiance

altro RTS di scarso impatto, *Blood & Mogic*. Erano, del resto, gli anni in cui *Commond & Conquer* e imitatori dominavano il mercato (insieme agli sparatutto in prima persona). Anche Sierra decise di provare la strada degli strategici con *Birthright: Gorgon Allionce* (1997), tratto da una linea di prodotti che vedeva i giocatori nei panni di feudatari destreggiarsi tra diplomazia e politica. L'idea era interessante, ma floppò sia intorno al tavolo che su PC. A tirare la legnata apparentemente definitiva alle speranze di "Dungeons & Dragons" su PC arrivò nel 1997 uno dei titoli più infausti della storia dei videogiochi: *Descent to Undermountoin*, ancora di Interplay. Ispirato all'omonima serie di moduli ambientati nei Forgotten Realms, voleva essere, nelle intenzioni, un ritorno alle vaste esplorazioni sotterranee del glorioso *Eye of the Beholder* aggiornato alle moderne tecnologie; ciò che venne materialmente pubblicato, invece, fu un prodotto tecnicamente problematico, con un'intelligenza artificiale quasi inesistente, grafica orrenda e privo di quella componente multigiocatore che aveva acceso gli animi di parecchi fan. Ancora oggi *DtU* viene citato tra gli esempi di cosa non *fare* quando ci si avvicina pieni di ambizioni a una licenza di prestigio.

Heroes of the Lance

Icewind Dale

RINASCIMENTO

Ma essere ambiziosi, naturalmente, non è necessariamente un atteggiamento foriero di disastro, e una piccola società di videogiochi chiamata Bioware – nota all'epoca soprattutto per un interessante simulatore di combattimento tra mech – suscitò un grande interesse tra i fan quando, nel 1996, annunciò che il suo prossimo progetto si sarebbe chiamato *Iron Throne*: sarebbe stato un gioco di ruolo (sviluppato per conto di Black Isle Studios, la divisione di Interplay dedicata ai GdR) che si proponeva di convertire il regolamento di "Advanced Dungeons & Dragons" per PC con lo stesso livello di qualità mostrato nel lontano 1988 da *Pool of Rodionce*. Man mano che le anteprime su questo progetto (qualche tempo dopo ribattezzato *Boldur's Gote*) si diffusero su internet, l'eccitazione degli appassionati divenne incontenibile: Bioware prometteva una trama vasta e intricata, la possibilità di creare un gruppo di sei personaggi, decine e decine di incantesimi, dozzine di locazioni create e renderizzate individualmente, tutte le voci dei personaggi principali doppiate e, se le cose fossero andate per il meglio, la realizzazione di un motore di gioco capace di sostenere eventuali titoli successivi della serie.

Pubblicato alla fine del 1998, *Boldur's Gote* mantenne tutte queste promesse, e a tutti gli effetti segnò l'inizio della rinascita del gioco di ruolo su PC. Cinque CD pieni di dati racchiudevano un'avventura immensa ambientata sulla Costa della Spada dei Forgotten Realms (a sud di Neverwinter) che richiedeva anche ai giocatori più accaniti circa cento ore per essere completata. *Boldur's Gote* consentiva la creazione di un solo personaggio, che poteva essere di una qualsiasi delle razze e delle classi di "AD&D", mentre gli altri membri del gruppo venivano incontrati strada facendo. Il "cast" dei comprimari era molto vasto, e consentiva la creazione non solo di gruppi personalizzati (in cui venivano inclusi i personaggi che piacevano di più al giocatore) ma anche di compagnie il cui allineamento morale era "in linea" con il protagonista. *Boldur's Gote*, infatti, non calava automaticamente il giocatore nei panni di un eroe senza macchia, ma gli dava la libertà di comportarsi anche in modi discutibili e malvagi – con conseguenze concrete sulla sua reputazione, e nelle reazioni del mondo e dei compagni (un

Neverwinter Nights

Menzoberranzan

concetto che già si era visto nel GdR post-nucleare *Fallout*, sempre di Interplay).

Bioware divenne dal giorno alla notte una stella di prima grandezza tra le società di sviluppo, e Interplay e Black Isle Studios non tardarono a comprendere le potenzialità di sfruttamento del motore Infinity su cui girava *Baldur's Gate*. Un'espansione, intitolata *Tales of the Sword Coast*, che espandeva il numero di quest e dei territori di *BG*, fu pubblicata nel 1999, mentre in lavorazione vennero anche messi l'inevitabile *Baldur's Gate 2* e una seconda linea di prodotti: *Icewind Dale* (2000). Il setting di quest'ultima erano le omonime lande ghiacciate e desolate poste all'estremo nord dei Forgotten Realms, e il primo gioco e le sue due espansioni (*Hearts of Winter* e *Trials of the Luremaster*), pur mantenendo l'interfaccia utente e lo spirito di *Baldur's Gate*, era meno epico e più improntato sulla spettacolarità e sull'azione. Fu comunque un altro grande successo, e non furono pochi a preferire l'elettricità di *IWD* ai ritmi più cadenzati dell'originale.

Nel 1999, però, Black Isle Studios aveva pubblicato molto in sordina un terzo titolo basato sul motore Infinity. Ispirato a una raffinata serie di moduli della TSR che spostava l'azione di gioco dai Forgotten Realms alle dimensioni esterne (ove dimorano, tra gli altri, dei, angeli e demoni), *Planescape: Torment* metteva il giocatore nei panni di un uomo dall'aspetto mostruoso che si risvegliava completamente privo di memoria in una città dalla quale si spalancavano portali verso qualsiasi dimensione sconosciuta. Non avendo, almeno in principio, una "identità propria", il giocatore poteva personalizzare l'eroe nel modo più libero, sia per quanto riguardava le sua caratteristiche psicofisiche sia nel campo dello sviluppo dei suoi talenti – il tutto mentre viaggiava alla ricerca di sé stesso tra le mille incredibili viste del "multiverso".

Torment, che non fu affatto un successo commerciale quando venne pubblicato, viene oggi considerato uno dei migliori videogiochi mai realizzati, e, con ogni probabilità, il gioco meglio scritto di tutti i tempi. Mentre tale affermazione può sembrare esagerata, soprattutto quando si considerano altri classici della narrazione su PC come *Ultima IV* e *V* o *Final Fantasy VII*, nulla ha ancora uguagliato l'intricato e profondo mix tra filosofia, religione e genuino senso del meraviglioso che caratterizza la ricerca di se stesso da parte dell'eroe in *Torment* – una ricerca che, ben lungi dall'essere deludente, lo conduce a un finale del quale diciamo solo che a tutt'oggi è fonte di dibattiti esistenziali tra i fan. È significativo notare come il gioco, pur avendo venduto ai tempi della pubblicazione solo una frazione delle copie di *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*, ha continuato a essere venduto pressoché costantemente per molto tempo, grazie al passaparola, e la sua confezione è oggi un oggetto molto ricercato su e-Bay e in altri mercati dell'usato.

Intanto Bioware aveva messo in cantiere sia *Baldur's Gate II* (sottotitolato *Shadows of Amn*) sia un nuovo progetto assai ambizioso: *Neverwinter Nights*. Volutamente intitolato come il

Hillsfar

LA STORIA DI "D&D" – SECONDA PARTE

Nel 1985 alcuni dissidi interni a TSR portarono Gary Gygax a abbandonare la ditta e la sua creazione. Il nuovo management pubblicò la lunga attesa Seconda Edizione di "Advanced Dungeon & Dragons" nel 1989, e prodotti correlati di grande successo popolare (l'ambientazione dei "Forgotten Realms") e critico (la serie "Planescape"). Ma una lunga serie di scelte editoriali discutibili, unita all'inatteso successo planetario del gioco di carte collezionabili "Magic: the Gathering" edito da Wizards of the Coast nel 1993 segnò l'inizio di un periodo buio per il gioco di ruolo – al punto che molti osservatori si interrogarono sul futuro dell'hobby stesso. La luce in fondo al tunnel fu l'acquisizione di TSR da parte di Wizards nel 1997 (un evento giudicato, per l'epoca, clamoroso). Il marchio "TSR" venne abbandonato, e "Dungeons & Dragons" divenne un prodotto Wizards. Grazie al contributo di alcuni tra i migliori creativi del settore (tra cui lo stesso Gygax, tornato al lavoro sulla sua creatura dopo molti anni), la nuova società realizzò una nuova versione del gioco, basata su un regolamento unico e denominata semplicemente "Dungeons & Dragons Terza Edizione". Il nuovo sistema presentava una migliore coerenza interna delle regole, unita a una maggiore flessibilità nella creazione e personalizzazione dei personaggi, e venne accolto da un grande successo di pubblico. Nel 2003 ne venne edita una versione rivista, corretta e ampliata, denominata "D&D 3.5". Secondo alcune stime, oggi ci sono circa venti milioni di giocatori di "D&D" nel mondo.

classico MMORPG di Stormfront, *NWN* voleva "restituire al giocatore per PC l'emozione e gli strumenti del Dungeon Master quando prepara le avventure per la versione da tavolo del GdR": in sostanza, un "construction kit" che consentisse di creare personaggi, luoghi fantastici e situazioni interessanti, e quindi di scambiare il modulo con gli amici o via internet (come in *Ultimited Adventures*) oppure di gestire personalmente partite in rete in un equivalente digitale delle avventure intorno al tavolo.

Fu *Boldur's Gote II* il primo prodotto ad arrivare sugli scaffali, nel 2000, e si confermò un degno seguito per il gioco che aveva rivoluzionato il genere: 200 ore di avventura a spasso per i Forgotten Realms (senza trascurare visite alle dimensioni esterne), un numero incalcolabile di magie e oggetti magici in più, e un cast di personaggi degno di una saga letteraria resero questo titolo un conseguimento monumentale che, da allora, non è mai più stato eguagliato. Inizialmente *BGII* doveva essere il capitolo di mezzo di una trilogia, ma la terza parte, curiosamente, non fu pubblicata come titolo a se stante, ma come espansione per la seconda puntata. *Thrane of Bohol* (2001) completò la saga, chiudendo linee narrative e risolvendo misteri che erano rimasti in sospeso fin dall'originale.

Interplay stava però attraversando un momento molto difficile, e una lite legale con Bioware riguardo ai diritti sulla saga di *BG* non migliorò la situazione. *Icewind Dale II*, del 2002, fu, a tutti gli effetti, il canto del cigno di questa bella sequenza di titoli, e nello stesso anno i diritti di pubblicazione di "Dungeons & Dragons" passarono a Atari.

Con una singola eccezione: il tentativo di Ubisoft di mettere un piede nel settore con la versione "moderna" del classico che aveva iniziato la grande avventura: *Pool of Rodionce*. Sottotitolato *Ruins of Myth Drannor*, e sviluppato da Stormfront, il gioco potè vantarsi di essere il primo prodotto basato sulla recente Terza Edizione del regolamento di "Dungeons & Dragons" – e poco altro. Una mediocre implementazione del regolamento (cambiato "in corsa" dalla Seconda Edizione alla Terza), scelte di design discutibili, una trama noiosa e bug terrificanti (incluso uno che poteva condurre, in caso di disinstallazione, al cancellamento della cartella Sistema di *Windows!*) trasformarono questo "ritorno alle origini" in un viaggio fallimentare, e a questo primo esperimento non vi fu alcun seguito.

Avevamo lasciato Bioware alle prese con *Neverwinter Nights*, ed ecco, nel 2002, l'arrivo del "simulatore di Dungeon Master" sui dischi fissi del PC – per la gioia e il dolore degli appassionati. "Gioia" perché una volta di più Bioware aveva mantenuto le promesse, fornendo agli appassionati uno strumento senza precedenti per trasformare la loro creatività in prodotti concreti (avventure, personaggi, oggetti, vestiti, interi mondi virtuali...); "dolore" perché *NWN* conteneva alcune delle scelte di design più incomprensibili della storia dei giochi per PC. Non solo l'avventura già pronta fornita con il gioco base era assolutamente insipida se confrontata con pressoché qualunque altra trama prodotta da Bioware o Black Isle Studios, ma al giocatore venivano imposti paletti come l'obbligo di limitarsi al controllo di un singolo eroe – con al massimo un compagno gestito dall'intelligenza artificiale. Se si considera che uno dei segreti della popolarità di qualunque titolo precedente basato su "D&D" (fin dall'originale *Pool of Rodionce*) era stato la gestione del party, in molti si chiesero se i progettisti di Bioware non avessero festeggiato i successi passati ingerendo troppo alcol. In ogni caso, *NWN* venne

Treasure of the Savage Frontier

caldamente abbracciato dalla comunità, e ben presto sui siti internet dedicati apparsero moduli e espansioni nella maggior parte dei casi di qualità superiore all'originale – e questo malgrado gli strumenti di creazione delle avventure non fossero completamente intuitivi.

L'EPOCA CONTEMPORANEA

L'ultimo dei GdR "vecchia scuola" basati su "Dungeons & Dragons" fu probabilmente *The Temple of Elemental Evil*, sviluppato da Troika Games (una società in parte composta da ex-Black Isle) per Atari. Il gioco era incentrato sull'esplorazione di un'immensa segreta sotterranea situata nel mondo di Greyhawk (un'altra delle ambientazioni ufficiali di "D&D") e, pur utilizzando il regolamento della Terza Edizione, poteva più appropriatamente dirsi un simulatore di combattimenti tattici fantasy che un GdR vero e proprio, con più enfasi posta sui combattimenti a turni che sulla trama. Sarebbe comunque stato un buon gioco, se non fosse stato appesantito da numerosi problemi tecnici che fecero sospettare a molti un'uscita prematura del titolo. È significativo notare come, a differenza del seguito di *Pool of Radiance*, intorno a *ToEE* si sia sviluppata una comunità di pazienti appassionati che ha, nel corso del tempo, corretto molti dei problemi del gioco grazie a una serie di patch amatoriali, e chi ritrova una copia di questa gemma imperfetta potrà ora senza dubbio apprezzarla molto di più.

Il fatto che uno sguardo al passato (e al nostro stesso ripercorrere la storia di "D&D" su PC in queste pagine) mostri come inevitabilmente i tentativi di fare qualcosa di diverso dal GdR incentrato sul party abbiano quasi regolarmente condotto al disastro non ha impedito a alcuni di riprovarci – con risultati altalenanti. *Demonstone* (2004), realizzato da Stormfront per Atari, era un picchiaduro (!) in cui il giocatore doveva controllare tre personaggi (un guerriero, uno stregone e un elfo scuro) impegnati in una lunga quest incentrata su una spada d'argento; buggatissimo e francamente inutile. Più interessante è stato *Dragonshard* (2005), un RTS che si svolge nella nuovissima ambientazione di Eberron e che unisce elementi di gestione dei personaggi alle manovre necessarie per costruire, mantenere e far combattere grandi eserciti; l'unica sfortuna è che non ha presentato elementi realmente unici nel mezzo dell'inflazione di RTS di ogni tipo che ha caratterizzato gli ultimi anni.

Così, nel 2007, è ancora *Neverwinter Nights* a dominare la scena informatica. I due supplementi pubblicati per il primo titolo (*Shadows of Undrentide* e *Hordes of the Underdark*) hanno aggiunto una quantità notevole di materiale a quello già a disposizione (nonché l'ampliamento del gruppo del giocatore a un eroe e due compagni), e la qualità e la quantità dei moduli è, negli anni, cresciuta esponenzialmente – con addirittura alcuni progetti che si propongono di "portare" alcuni classici (come *Eye of the Beholder*) sul nuovo sistema. Bioware stessa ha sfruttato a fondo il proprio motore di gioco, con la pubblicazione di avventure addizionali ufficiali come *Kingmaker* e *Pirates of the Sword Coast*. Su *NWN* si reggono inoltre moltissimi mondi virtuali, alcuni dei quali anche in italiano. Infine, negli ultimi mesi del 2006 è finalmente arrivato anche *Neverwinter Nights 2*, che presenta un motore molto più sofisticato, una trama migliore (l'autore è Chris Avellone, il principale sceneggiatore di *Torment*, e il regolamento rinnovato della versione 3.5 di "Dungeons & Dragons" da tavolo. Con la comunità già in fermento, e la prime espansioni che già stanno apparendo su Internet – senza che il lavoro per *NWN* accenni a diminuire – si può presupporre che le avventure digitali nei mondi creati da Gary Gygax ci accompagneranno ancora per molto tempo.

Il tutto un po' a spese di *Dungeons & Dragons Online: Stormreach*, che, debuttato nel 2006, si è rivelato essere un MMORPG poco più che mediocre, e attualmente non sembra riuscire a competere con gli stessi mondi persistenti di *NWN*. **GMCGDR**

The Temple of Elemental Evil

FANTASY
LA SAGA DELLE VIRTÙ

LORD BRITISH

Richard Garriott fu soprannominato dai suoi amici e colleghi universitari "Lord British" dato che, avendo trascorso qualche anno nel Vecchio Mondo in Gran Bretagna, era tornato in Texas con un particolare accento inglese.

Il mondo era molto diverso, nel 1980. Umberto Eco pubblicava "Il Nome della Rosa", il singolo più ascoltato in Italia era "Video Killed the Radio Star", e usciva nei cinema l'indimenticabile "L'Impero colpisce ancora".
Nel mondo dei videogiochi, la notizia più importante potrebbe sembrare l'arrivo nelle sale giochi di mezzo mondo di *Pac-Man* di Namco. In realtà, soprattutto per chi ama i giochi di ruolo e i giochi "seri" per PC in generale, il 1980 è l'anno dell'esordio di Lord British, al secolo Richard Garriott, che utilizzando il computer universitario e quello presente nel suo garage, crea D&D28, ovvero il suo ventottesimo progetto informatico. Scritto praticamente a mano, lo distribuisce tra i suoi amici, che lo apprezzano al punto da spingerlo a trasformarlo in un prodotto vero e proprio. Richard Garriott ama i giochi di ruolo, e infatti chiama tutti i suoi progetti, a prescindere dal reale scopo dei programmi "D&D". Il numero 28 è un gioco di ruolo che "simula" l'avventura di un giovane

Ultima rappresenta il primo vero gioco di ruolo per computer, il primo GdR in prima persona e persino il primo MMORPG. La storia di questa splendida saga raccontata da **Paolo "Dragon" Paglianti**

eroe, e verrà ribattezzato *Akalabeth*: sono nati i giochi di ruolo su PC.

LA PRIMA TRILOGIA (ULTIMA I-III) - AGE OF DARKNESS

Spinto dal successo "amatoriale" di *Akalabeth*, Richard Garriott inizia la sua avventura "commerciale". Agli inizi degli anni '80, l'industria dei videogiochi non era nemmeno lontanamente simile a quella del 2007, e quindi il passaggio da amatoriale a commerciale, per Lord British, vuol dire trovare un distributore che gli crea qualche centinaia di copie del suo primo titolo "in vendita", e mette i dischi da 5,25" in una busta trasparente con un foglietto e una copertina. *Ultima 1* vede il giocatore entrare in un mondo fantastico, Sosaria, dove crea un suo alter ego scegliendo la razza/classe, andare a caccia di mostri, risolvere quest e missioni in cambio di oro e esperienza, combattendo un arci-nemico che più cattivo non si può, Mondain. *Ultima II* testimonia già l'eclettismo di Lord British: sebbene il gioco sia molto simile alla grafica a dir poco spartana del primo capitolo, l'ambientazione è molto più stravagante e ben poco legata ai canoni del "fantasy" classico (cosa che purtroppo non si può certo dire di molti giochi

Ultima Underworld 2

contemporanei). Ambientato in un coacervo di scenari legati da "ponti" temporali e dimensionali, il giocatore combatte contro il nuovo nemico, Minax, la "consorte" di Mondain, in un'avventura in cui si passa agilmente da creature fantasy a astronavi fantascientifiche – una fonte di ispirazione è sicuramente stata "I Banditi del Tempo", del geniale regista Terry Gilliam. Il terzo capitolo, *Ultima III*, completa la prima trilogia, e segna già una serie di novità che verranno inserite in parecchi GdR del futuro: per esempio, il gruppo di avventurieri diventa di quattro personaggi. E non si tratta di semplici comparse, ma di compagni di avventura che – sebbene limitati dalle potenzialità dell'epoca – diventavano bene o male dei vostri "amici", che condividevano le vostre peripezie e che spesso erano fondamentali per completarle.

LA SECONDA TRILOGIA (ULTIMA IV-VI) – AGE OF ENLIGHTMENT

Ultima IV rappresenta la vera svolta. Se i primi tre capitoli di *Ultima* erano dei giochi di ruolo semplicemente splendidi, *UIV* rivoluziona il genere, introducendo delle novità che ancora oggi risultano spettacolari e geniali. Innanzitutto, non c'era un nemico da

Worlds of Ultima: Martian Dreams

Ultima Underworld 2

combattere, né un mondo da salvare. Sosaria, devastata dalla lotta contro il trittico della prima trilogia, è sparita, ed è nata Britannia, il mondo dove saranno ambientate (quasi) tutte le avventure future di Lord British. Anche il protagonista cambia: diventa Avatar, ovvero un'icona di purezza e coraggio. Il suo compito, il vostro compito, non sarà di battere i classici mostri (che ovviamente non mancano affatto), ma di dimostrare al mondo che siete dei campioni delle otto virtù di *Ultima*: riuscirete a dimostrare di eccellere in Compassione, Giustizia, Onore, Valore, Sacrificio, Onestà, Spiritualità e – ultima ma non per importanza – Umiltà? La trama alla base di *Ultima* è un vero capolavoro, che attinge in modo magari un po' goffo da diverse religioni e crea un universo in cui tutto sembra avere un significato spirituale. Esistono otto città,

Ultima IV: Quest of the Avatar

LUDOGRAFIA

Titolo	Anno
Akalabeth. World of Doom	1980
Ultima	1981
Ultima II: Revenge of the Enchantress	1982
Ultima III: Exodus	1983
Ultima IV: Quest of the Avatar	1985
Ultima V: Warriors of Destiny	1988
Ultima VI: The False Prophet	1990
Worlds of Ultima: Savage Empire	1990
Worlds of Ultima: Martian Dreams	1991
Ultima VII: The Black Gate	1992
Ultima VII: The Forge of Virtue	1992
Ultima Underworld: The Stygian Abyss	1992
Ultima VII, Part Two: Serpent Isle	1993
Ultima VII. Part Two: The Silver Seed	1993
Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds	1993
Ultima VIII: Pagan	1994
Ultima Online	1997
Ultima IX: Ascension	1999

SIERRA

Ultima II fu pubblicato direttamente da un distributore molto famoso: Sierra – lo stesso ancora oggi presente sul mercato (sotto Vivendi) con titoli come *SWAT 4* e *World of Warcraft*.

SIERRA

HARD DISK

Sapete quanto costava un hard disk da 15 MB negli anni '80? Quasi 2.500 dollari! E voi vi lamentate dei prezzi di oggi...

ULTIMA UNDERWORLD

Nel 1992, un anno prima delle prodezze grafiche di *Doom*, Origin decise di creare un GdR in prima persona: ora può sembrare una cosa normale, ma al tempo muovere su un PC i poligoni necessari a una visualizzazione di questo tipo (senza schede 3D, ovviamente! non era cosa da poco, anzi, era considerato quasi impossibile. Il team di Richard Garriott ci riuscì, e il risultato fu questo bellissimo e difficilissimo GdR ambientato nello Stygian Abyss, l'ultimo dungeon di Ultime IV. A quei tempi, i GdR in prima persona (come *Lands of Lore* o *Eye of Beholder*) permettevano al giocatore di "muoversi" di una casella in ogni direzione, e di ruotare lo sguardo di angoli di novanta gradi (il termine tecnico che definiva queste meccaniche è "dungeoncrawler"), quindi potete ben capire di che rivoluzione stiamo parlando. Al primo *UW* seguì il secondo capitolo, in cui l'Avatar doveva combattere in otto (tanto per cambiare) mondi dominati dal Guardian, tra cui un'ambientazione de film di fantascienza con misteriosi alieni e una cittadella volante. Uno dei migliori giochi di sempre, se volete il nostro parere!

PATRICIDIO

I fan della serie si sono dati davvero da fare per uccidere.. Lord British! Essendo presente in tutti gli episodi di *Ultima* (compresa la versione *Online*), gli appassionati hanno cercato ogni genere di sistema per ucciderlo, incluso prenderlo a cannonate!

■ Ultima V: Warriors of Destiny

una per ogni virtù; otto personaggi nel nostro party; otto classi, otto dungeon, uno per ogni malvagità che si oppone alle otto virtù. Tre castelli, uno per ogni "principio" (Amore, Coraggio, Verità), e tre corrispondenti manufatti. Una versione ludica di un romanzo medioevale. Sebbene la grafica sia ancora a livelli semplicemente spartani, Lord British riesce a introdurre un motore di dialogo molto avanzato, simile a quello delle avventure testuali (al tempo, *Monkey Island* era ancora nei sogni di Ron Gilbert); il motore del gioco è così avanzato da riuscire a capire in ogni momento se state mentendo, siete disonesti, oppure se scappate da un combattimento senza essere veramente in pericolo di vita. *Ultima IV* è il primo gioco, e per certi versi l'unico, in cui per "vincere" era necessario "comportarsi" secondo certe regole, che in buona sostanza sono quelle del "fantasy cavalleresco". Inoltre, sebbene

■ Ultima IV: Quest of the Avatar

■ Ultima V: Warriors of Destiny

■ Ultima VI: The False Prophet

la trama fosse incredibilmente particolareggiata e ricca di quest secondarie, lasciava una libertà assoluta al giocatore, che poteva decidere di seguire la propria strada ignorando la missione principale, e dedicarsi all'esplorazione dei dungeon o alla ricerca dei numerosi tesori. Stiamo parlando di un vero capolavoro, e consigliamo a chiunque non l'abbia giocato di colmare immediatamente questa lacuna. *Ultima IV* è disponibile freeware su Internet, peraltro in una versione "migliorata" (con ben 16 colori!) in parecchi siti. *Ultima V* non si discostava molto dal precedente: una grafica solo leggermente migliorata riportava a Britannia l'Avatar in un periodo oscuro. Lord British è sparito dopo che è partito con i migliori cavalieri del regno alla ricerca del suo antico alleato: il potere è passato a Blackthorne, un nobile che sembra nascondere qualche scheletro nell'armadio, e che soprattutto ha una lettura tutta personale delle virtù bretonniane. Ecco quindi che l'Avatar non è trattato esattamente come il Salvatore, e deve presto scontrarsi sia con le forze di "polizia", sia con tre misteriosi figuri, gli Shadowlords, esseri all'apparenza immortali che hanno la pessima abitudine di attaccare a vista

■ Ultima V: Warriors of Destiny

■ Ultima VI: The False Prophet

l'Avatar. Non sarete però soli in questa battaglia: gli alleati di *Ultima IV*, i vostri compagni, hanno organizzato una "resistenza" e, nascosti in sotterranei e remote capanne in mezzo alla foresta, saranno ben felici di aiutarvi in questa crociata. Sebbene *Ultima V* sia un GdR all'apparenza più "classico", con un nemico da battere, il genio di Lord British lo ha reso comunque un'esperienza fuori dal comune: non sarà mai semplice capire cosa fare e perché farlo: dovrete andare contro le virtù per cui avete combattuto tanto duramente, almeno in apparenza. I riferimenti a certe religioni troppo intransigenti e che leggono troppo alla lettera le loro sacre scritture è evidente.

Ultima VI segna l'arrivo della grafica "nuova generazione" (stiamo parlando del 1990!): 256 colori, un motore di gioco che vi permette di manipolare *qualunque* oggetto visibile, dalle cosce di pollo ai piatti, dalle spade ornamentali ai cannoni. Un progetto che al tempo era semplicemente pazzesco (stiamo parlando di anni in cui le avventure grafiche, le prime avventure grafiche, contavano un centinaio scarso di oggetti con cui interagire!), ma che Lord British riuscì a realizzare "in barba" ai maldicenti. Il gioco aveva delle richieste hardware pazzesche (ben un 386 DX

■ Worlds of Ultima: Martian Dreams

BETA TEST

Il beta test di *Ultima Online* vide ben 25.000 giocatori "provare" e testare il primo MMORPG della storia dei videogiochi occidentali. Quasi tutti, pagarono 5 dollari per ricevere il CD dell'installazione!

ULTIMA ONLINE

Ultima vive ancora! L'eredità più tangibile è quella di *Ultima Online*, il primo MMORPG in assoluto, che deriva direttamente dal "motore" di *Ultima VII*. Partito all'inizio del 1997 come semplice esperimento, Origin arrivò alla fase di beta-testing e dovette chiedere tramite Internet (che stava solo in quel momento raggiungendo un minimo di ramificazione mondiale) aiuto ai propri fan. Questi non si tirarono indietro e arrivarono a pagare 5 dollari per farsi spedire il CD con il gioco (non era possibile scaricarlo con un "semplice" modem). *Ultima Online* rivoluzionò l'intera industria del divertimento elettronico, dimostrando per la prima volta che un modello di business basato su una rata mensile poteva funzionare. Insomma, se giocate oggi a *World of Warcraft*, dovete ringraziare Lord British! *Ultima Online* è ancora molto attivo: se vi interessa, troverete tutto quello di cui avete bisogno (incluso il client e 14 giorni di gioco gratuito) su **http://www.uo.com/**.

■ Ultima VII: The Forge of Virtue

■ Ultima VII: Serpent Isle

■ Ultima VII: The Forge of Virtue

con scheda VGA!), ma riusciva a regalare decine di ore di divertimento senza confini. Gli eventi dei due precedenti capitoli hanno creato un'apertura in Britannia che l'ha messa in contatto con un altro mondo, quello delle Gargoyle, esseri vagamente simili a demoni rosso fuoco che ovviamente non hanno preso molto bene l'intrusione "umana". Peraltro, una antica profezia Gargoyle identifica nell'Avatar come il portatore della distruzione per il loro mondo (sorretto da virtù e principi diversi da quelli di Britannia, ma comunque coerenti). Richard Garriott ha creato anche per i Gargoyle una società con al suo interno contraddizioni e problemi (quasi a livello di razzismo), un alfabeto, e un modo di parlare. L'Avatar deve armarsi delle sue virtù e scoprire il modo di evitare lo scontro tra civiltà, riuscendo a smascherare il "falso profeta".

TERZA TRILOGIA (ULTIMA VII-ULTIMA IX) – AGE OF GUARDIAN

Il settimo capitolo rappresenta il salto tecnologico più evidente. Uscito nel 1992, utilizza un motore avanzatissimo, che mostra il mondo in una prospettiva isometrica a due terzi e – soprattutto – a pieno schermo (giusto per avere un parametro, nel 1992 usciva il primo RTS in assoluto, *Dune II* di Westwood). Un mondo semplicemente enorme, in cui le città erano delle vere città con vie, negozi e abitazioni, e i PnG dormivano, andavano al lavoro e avevano persino avventure extra-coniugali. Con ognuno di loro (e intendiamo, ognuno) era possibile dialogare con un "albero" di dialogo stupefacente. L'Avatar torna a Britannia 200 anni dopo gli eventi di *Ultima VI*, e scopre che la sua amata terra è sconvolta da un'ondata di strani omicidi rituali. Oltre 10 anni prima del debutto di "CSI", l'Avatar deve indagare su questi orrendi delitti e scoprire chi è il vero colpevole. Sullo sfondo, le virtù vengono messe in crisi da una nuova "religione" (difficilmente non potrete leggervi qualche riferimento a "movimenti" come Dianetics), la "Fratellanza". Alla fine, emerge il disegno criminale di un essere extradimensionale, il Guardian, che diventerà l'arci-nemico dell'Avatar fino alla conclusione della saga. L'anno successivo esce *Ultima VII – Part 2*: l'Avatar, sconfitto il nemico in Britannia (almeno all'apparenza), deve raggiungere Serpent Isle (un altro continente originatosi dopo lo "smembramento" di Sosaria). Qui vigono regole e virtù diverse, e l'Avatar non viene necessariamente identificato come un salvatore o un alleato. Attraversando paesaggi da sogno, in cui si alternano magnifiche città umane e

■ Ultima IX: Ascension

I MONDI DI ULTIMA

Parallelamente a *Ultima VI*, Origin pubblicò due "spin off", dei GdR che usavano il medesimo motore ma ambientati in mondi diversi. Il primo fu *Martian Dreams*, che è semplicemente un capolavoro. Finito sul pianeta marziano in un passato "alternativo" (inizio ventesimo secolo), l'Avatar deve scoprire come andarsene: i PnG sono però delle vere celebrità, tra cui spiccano Rasputin, Einstein e Madame Curie. Il gioco – secondo la nostra opinione – raggiunge vette di vera poesia quando l'Avatar scopre che i marziani, gli antichi abitanti del pianeta rosso, per sfuggire alla morte si sono rifugiati letteralmente nei loro sogni. Un gioco la cui trama è superiore al 90% dei romanzi fantasy e di fantascienza. L'altro titolo, molto bello ma meno romantico e poetico, è ambientato in un mondo dominato dai dinosauri in cui gli umani fanno un po' troppo spesso la parte del boccone succulento.

■ Ultima VIII: Pagan

■ Ultima IX: Ascension

ALFABETO

Lord British ha creato persino un alfabeto per Britannia: seguendo le orme di Tolkien, ha creato una serie di rune. Il fatto è che nella maggior parte dei suoi giochi, i cartelli e le indicazioni sono scritte con questo alfabeto, ed era necessario "tradurle" manuale alla mano! Potete trovarle, insieme a moltissime altre font di rune, alla pagina **http://www.geocities.com/TimesSquare/alley/2557/fonts1.htm**

FATMAN

La musica della maggior parte degli Ultima (e di tanti altri giochi per PC) è stata realizzata da Fatman e il suo team. Maggiori informazioni (e qualche brano da scaricare) su **http://www.fatman.com/**.

CAVALIERI DI BRITANNIA

Nel 1992, praticamente insieme a Internet, nacque un'associazione che si proponeva di aiutare i giocatori impegnati nei capitoli di *Ultima*. Gli Ultima Dragon hanno giurato sul proprio mouse di correre in aiuto chi è in difficoltà, discutere sulle virtù e far vivere in eterno il mondo di Britannia. Sembra che la versione "deluxe" di *Ultima IX*, la Dragon Edition, fu chiamata così proprio in loro onore.
Il sito è http://www.udic.org/.

I COMPAGNI DELL'AVATAR

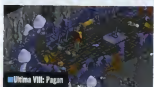
Uno degli aspetti più incredibili della saga di *Ultima* è dato dall'eccezionele rapporto che si riusciva a creare con i personaggi del vostro party, o gruppo di avventuriero. A partire da *Ultima IV* per arrivare a *Ultima VII*, nomi come Iolo, Mariah e Shamino divennero quasi fratelli per le migliaia di appassionati. Il sacrificio di uno di loro per l'Avatar suscitò commozione come e più che con un bel libro o un ottimo film in tutti i veri Avatar di Britannia.

DENIS LOUBET

La maggior parte delle tavole che caratterizzano i vari *Ultimo* sono stati creati da Denis Loubet, un eclettico artista il cui lavoro può essere visto su http://www.io.com/~dloubet/.

rovine del precedente, dimenticato impero, l'Avatar deve combattere di nuovo contro il Guardian.

Ultima VIII rappresenta il classico passo falso: pur usando un motore graficamente più avanzato, l'Avatar perde in un colpo solo tutto il suo party e buona parte dell'incredibile interazione con i PnG. Finito in un'altra dimensione dominata dal Guardian, l'isola di Pagan. Inserendo una quantità semplicemente sconvolgente di nemici, *Ultima VIII* assomigliava più a *Diablo* che ai suoi predecessori, anche per degli aspetti quasi da gioco di piattaforme. Solo nella parte finale del gioco (l'isola era divisa in cinque "aree", ognuna dedicata a un Titano elementale), si intravedevano le reali radici del gioco. Un capitolo che deluse molti dei fan della saga.

Ultimo IX uscì con un ritardo semplicemente epico, che voci di corridoio fanno derivare dai dissidi tra Lord British e EA, il distributore dei suoi giochi. Non sappiamo cosa ci sia di vero, se non che dopo *Ultimo IX* Richard Garriott lasciò la poltrona di vice-presidente di EA e fondò la sua software house, grazie a una join venture con la coreana NC Interactive, chiamata NCSoft (quelli di *Guild Wars*, per intenderci). In *Ultimo IX*, l'Avatar tornava a Britannia e trovava un mondo devastato dagli attacchi del Guardian: il mondo era visto in prima/terza persona, non più in isometrica: l'Avatar tornava a risolvere quest morali e enigmi di ogni tipo, ma in generale il capitolo, sia per i ritardi che per i bug con le schede 3D (erano i tempi delle prime 3DFX), non riuscì a emulare gli *Ultimo* del passato. Di recente è uscita una patch che permette di giocarlo decentemente con i computer e le schede 3D più moderne.

Ultima Underworld

Ultima VIII: Pagan

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

IL FUTURO E L'EREDITÀ DI ULTIMA

Un epilogo triste per una delle saghe più importanti e belle del mondo dei videogiochi? Sicuramente, i fan imputarono molti dei problemi di *Ultima VIII* e *IX* al rapporto conflittuale tra EA e Lord British. Altrettanto sicuramente, chiunque abbia giocato agli *Ultimo* dal *IV* al *VII* non potrà che rimpiangere sia l'assenza di un successore vero e proprio, sia del fatto che Lord British si sia completamente dedicato ai giochi di ruolo online.

In realtà, *Ultima* ha lasciato una traccia in tutti i giochi di ruolo per PC (e, a ben vedere, anche su console). Chiunque abbia solo pensato di creare un GdR dopo questa saga sapeva che cosa era possibile creare su PC: un mondo vivo, dominato da un'intelligenza artificiale di prim'ordine. Città in cui di notte si dorme, quando sorge il sole si va al lavoro, e a mezzogiorno si va a pranzo. PnG in grado di sostenere un dialogo che non sembri preso da un film di serie "C"; in una parola, un Gioco di Ruolo. Molti titoli successivi si sono ispirati a *Ultimo*, da *Fallout* ad *Arconum*, da *Arx Fotalis* (creato dagli stessi autori del più

Ultima VIII: Pagan

Ultima VIII: Pagan

Ultima VIII: Pagan

recente *Dark Messiah*) a *Morrowind* e *Oblivion*. Peraltro, molti membri del team di Origin hanno poi proseguito da soli la loro avventura nei giochi per PC: per esempio, uno dei principali autori di *Ultimo IX* è un certo Warren Spector, che qualche anno dopo creò un capolavoro come *Deus Ex*.

Oltre a rivoluzionare i giochi di ruolo single player, i mondi di *Ultimo* crearono tutti i generi di GdR a cui oggi possiamo giocare. Quelli in prima persona, il cui ultimo esponente è *Oblivion*, discendono direttamente dallo "spin-off" *Ultimo Underworld*; tutti i MMORPG, ovviamente, devono

ULTIMA 5 CON DUNGEON SIEGE

L'eredità di *Ultima* vive ancora oggi! Solo pochi mesi fa è stato completato un ambizioso progetto di remake, che permetterà a chiunque abbia una copia del primo *Dungeon Siege* di visitare l'incredibile mondo di *Ultima V*. Il progetto, denominato *Lazarus*, è semplicemente fantastico, e sebbene il motore di *DS* abbia costretto a qualche approssimazione, il lavoro è semplicemente fantastico. Il progetto è presente sul sito http://www.u5lazarus.com/ mentre – a chi è interessato – ricordiamo che GMC ha allegato *Dungeon Siege* sul numero di gennaio 2006, di cui è possibile richiedere l'arretrato.

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

Ultima IX: Ascension

qualcosa al primo esponente della loro categoria, *Ultimo Online*, ancora oggi attivo dopo un decennio.

E non dimentichiamo che il team di Origin si è ricomposto in NCSoft, la nuova società di Richard Garriott, che però punta esclusivamente ai giochi di ruolo online. E se ha già sfornato successi come *Guild Wars*, il primo vero titolo di Lord British, *Tabula Rasa*, è in fase di realizzazione da anni e non si sa se arriverà nel 2007. Richard Garriott ha promesso che sebbene sarà un gioco online, conterrà delle "sessioni" single player private che non avranno nulla da invidiare alle quest di *Ultimo* – ci fidiamo, e speriamo di vederlo presto!

L'eredità è quindi in ogni GdR degno di questo nome: la saga di *Ultimo*, insieme a quella di *Baldur's Gate* e a poche altre, ha definito un genere in modo così profondo da essere determinante anche per chi non ha mai giocato a un titolo di Lord British. E ben pochi giochi possono aspirare a un tale onore e onere. **GMCGDR**

PATCH

È vero che ... delle patch ... *Gothic 3* ... *Ne... Nights 2*, *Ultima VII* e *Ultima VII Part 2* contenevano dei bug abbastanza gravi che Origin de... di pubbli... due espansioni (una per ogni "capitolo") che di fatto correggevano i problemi più grossi, aggiungendo delle locazioni extra decisamente sottotono.

ALTRO CHE I DVD-BOX!

Chi gioca da parecchio tempo, si ricorderà che in passato i giochi non erano venduti nelle "scatole da DVD", come accade ora. E se tutti producevano grandi scatole di cartone con manuali corposi, Origin si distingueva comunque: nelle sue scatole, era sempre presente una mappa in tessuto della terra di Britannia (o di Pagan), due o tre manuali (tra cui almeno un "libro sulla storia" di Britannia) e qualche "oggettino" che poi veniva trovato nel gioco, come l'Ankh (il simbolo dell'Avatar), le "moonstone", le pietre lunari fondamentali per l'utilizzo di uno speciale teletrasporto, una "moneta" speciale, e via dicendo.

LA CLASSE NON È ACQUA

Nella maggior parte dei GdR, potete scegliere classe e razza del vostro alter ego; in molti, più limitati, il personaggio che vi rappresenterà è invece unico. La saga di *Ultima* invece vi fa una serie di test per determinare il personaggio che moralmente si avvicina di più ai vostri dettami filosofici: per esempio, un giocatore particolarmenta onesto diventerà un mago, uno compassionevole, invece, un bardo.

FANTASY
AVVENTURE SENZA CONFINI

In principio fu il caos. Numerose nazioni governate da razze differenti tra cui elfi, umani, vari tipi di razze bestiali si davano guerra per il controllo del territorio, senza che nessuno di essi avesse la meglio.
I Dunmer di Morrowind si difendevano dagli attacchi degli uomini di Skyrim, facendo intanto schiavi in Black Marsh e a Elsweyr. I Redguard di Hammerfell muovevano guerra contro le truppe più organizzate della regione centrale dove si ergevano rovine di un perduto regno di elfi, gli Ayleid, non più al potere, mentre su Sumerset Isle gli Elfi Alti vivevano stoicamente il lento e inesorabile declino della loro civiltà, difendendosi come potevano dagli attacchi di popolazioni desiderose di impossessarsi delle loro ricchezze decadenti.

In questo scenario ha inizio uno dei più belli e complessi cicli epici nel panorama videoludico mondiale: la serie *The Elder Scrolls*. L'imperatore Tiber Septim, con una campagna senza precedenti, riesce a espandere il proprio dominio sull'intero continente di Tamriel, estendendo la propria influenza su tutti i regni umani e non che vi fossero, utilizzando un misto tra autorità e consapevolezza di dover lasciare a quei popoli la libertà di mantenere la propria identità. Fu solo molti secoli dopo, durante il regno dell'imperatore Uriel Septim VII che, per la prima volta, la storia del mondo di Nirn non era decisa dai programmatori e scrittori Bethesda, bensì dai giocatori. Il primo capitolo, *Arena*, risalente al 1994, pone i giocatori nel periodo del "Simulacro", durante il quale il mago imperiale traditore Jagar Tharn si sostituì al vero imperatore utilizzando le arti arcane. Il suo tentativo di colpo di stato fu vanificato dalle eroiche imprese di

Se siete amanti della libertà a tutti i costi, difficilmente non vi sarete imbattuti in un episodio della serie Elder Scrolls, specialmente nelle sue due ultime incarnazioni. Andrea Giongiani ci guida alla scoperta di questo universo apparentemente infinito!

The Elder Scrolls III: Morrowind

UN PICCHIADUROP

Inizialmente, il primo capitolo della serie doveva essere un picchiaduro. Il mondo di gioco solo vagamente accennato, e il gameplay incentrato su una serie di combattimenti in un Arena (da lì il titolo del gioco). Fu quasi per caso che i programmatori decisero di tentare un progetto più ambizioso. Probabilmente, se Arena fosse stato fedele al suo concept originale, oggi non avremmo nessuno dei fantastici sequel. Il termine "Arena" fu quindi assegnato al mondo del gioco, con il termine "Nim", che nella lingua elfica di Tamriel significa "campo di battaglia" o, appunto, "arena", a simbolizzare i numerosi scontri e guerre, anche extraplanari, combattute nei suoi confini.

un campione (il giocatore) aiutato dallo spirito della incantatrice Ria Silmane, uccisa da Jagar Tharn ma il cui spirito persisteva grazie alle sue capacità magiche. *Arena* fu degno di nota anche per essere l'unico titolo dell'intera serie a essere ambientato nel continente di Tamriel nel suo complesso, lasciando la possibilità al giocatore di vagare ovunque, nei confini del continente, alla ricerca dell'unica arma che avrebbe permesso di smascherare l'impostore che sedeva sul trono: Il Bastone del Caos, separato in sette parti diverse. Ottenuto questo artefatto, il protagonista avrebbe quindi sfidato Jagar Tharn nella città imperiale, sconfiggendolo e restituendo il trono a Uriel Septim. Giocato interamente in prima persona, *Arena* rappresentò una piccola rivoluzione quando uscì sul mercato, sia per la sua grafica, sia per la semplice enormità del mondo di gioco. Una caratteristica amata dagli appassionati e presente anche nel successivo capitolo fu la possibilità di combattere muovendo il mouse come se fosse la spada impugnata dal personaggio, vedendone i movimenti ripetuti sullo schermo. Fu, infine, l'unico titolo della serie a utilizzare punti esperienza per l'avanzamento di livello.

La storia di Tamriel procede con l'evento che venne nei successivi titoli ricordato come la "Distorsione", in *Daggerfall*, uscito nel 1996. L'assassinio a tradimento del sovrano di Daggerfall, una delle principali nazioni di Hammerfell, è al centro di tutto. In questa situazione, il giocatore, nei panni di un fidato agente dell'imperatore, doveva investigare su questo omicidio e scoprire un modo per ridare la pace allo spirito inquieto del re assassinato, che di notte infestava la propria nazione, gridando "vendetta" e scatenando orde di spettri contro quella che un tempo era la sua città. La trama si evolve ricca di colpi di scena, fino a scoprire che il compito "secondario" di ritrovare una lettera scritta dall'imperatore alla sovrana di Wayrest tanto secondario non è. Con numerosi finali diversi, un'ambientazione dettagliata e ricca di nazioni, città, dungeon casuali e non, un sistema di creazione di personaggi personalizzati che è tra i migliori di sempre nella storia dei giochi di ruolo per PC, *Daggerfall* è da alcuni puristi considerato il miglior titolo dell'intera serie. Viene mantenuto e perfezionato il sistema di combattimento di *Arena* e viene finalmente introdotto uno dei tratti caratteristici della serie: i personaggi non vanno più avanti a punti esperienza, ma le uniche abilità a salire sono quelle utilizzate effettivamente. Come scritto da Todd Howard sul manuale di *Daggerfall*, "non aveva nessun senso che un ladro diventasse un ladro migliore uccidendo un drago".

Grossomodo è in questo periodo che furono creati due spin-off per la serie che non ebbero il successo sperato. Il primo, *Battlespire* (1997), vedeva il giocatore imprigionato nell'omonima torre, un luogo dove gli apprendisti maghiguerrieri imperiali terminavano il loro addestramento. Giovane aspirante dalle umili origini, il giocatore doveva farsi strada in sette livelli, in un gioco ispirato vagamente a un capolavoro come *Ultima Underworld*. Criticato dai puristi della serie per aver "tradito" il concetto di mondo liberamente esplorabile, in realtà presentava alcune caratteristiche degne di nota, come la possibilità di parlare con un gran numero di mostri prima di combattere con loro, spesso facendo anche discussioni interessanti e divertenti o riuscendo anche a evitare del tutto lo scontro. Il secondo titolo "anomalo" fu *Redguard* (1998), un action adventure in terza persona, in cui si impersonava forzatamente un redguard maschio, alla ricerca di sua sorella alla fine della seconda era di Tamriel, quando Hammerfell era stata da poco conquistata dalle armate di Tiber Septim. Anche in questo caso si perdeva la componente "libera" degli altri titoli della serie, ma si aveva una certa libertà all'interno dell'isola in cui il gioco era ambientato. Degna di nota era la buona caratterizzazione di una civiltà da poco conquistata, e la percezione che si aveva dell'amara rassegnazione e frustrazione degli abitanti.

Nel 2002, una nuova era si apre con

The Elder Scrolls: Arena

An Elder Scroll Legend: Battlespire

The Elder Scrolls: Daggerfall

OBLIVION SU CELLULARE?

Per la serie *Elder Scrolls* sono presenti anche alcuni piccoli giochi per cellulare, noti come "Elder Scrolls Travels". Questi titoli trattano eventi minori, fini a se stessi, e spesso si riducono a semplici spedizioni in dungeon a caccia di mostri. È prevista l'uscita nel mercato di una conversione di Oblivion sulla console portatile Sony PSP, ma non proporrà il gioco completo, fin troppo complesso e ampio per poter esser sostenuto dall'hardware di una console portatile.

The Elder Scrolls III: Morrowind

PROBLEMI DI LINGUA

La maggior parte dei giochi della serie sono disponibili solo in inglese. *Morrowind* ha una discreta traduzione amatoriale, *Oblivion* è stato invece tradotto da un team di professionisti... che hanno fatto un lavoro superficiale. Da notare la magia curativa a inizio gioco chiamata "Sfera di fuoco".

l'uscita nel mercato del terzo capitolo "vero" della serie: *Morrowind*. Ambientato nella principale isola dell'omonima regione, Vvardenfell, il gioco presentava numerose innovazioni. Il sistema di crescita del personaggio era stato rivisto, ma presentava ancora qualche problema di bilanciamento, e l'attenzione generale era stata posta più che sulla "immensità" del territorio a disposizione, come era per *Arena* e *Daggerfall*, sull'attenzione al dettaglio: Vvardenfell era ricreata magnificamente, ogni regione aveva il suo panorama caratteristico, la sua flora e fauna distintiva. Le diverse "regioni" sotto il controllo di diverse "Casate" avevano caratteristiche architetturali peculiari, e si poteva passare da strutture simil-imperiali costruite dagli Hlaalu a enormi case-fungo nate grazie alla magia dei potenti Telvanni. La storia era incentrata sulla profezia del Nerevarine, una semidivinità del pantheon dei Dunmer, e una guerra con la Casata perduta di Dagoth-Ur. Come ogni titolo della serie, anche in *Morrowind* era possibile ignorare completamente la trama principale e dedicarsi alla realizzazione di scopi personali, come intromettersi nella politica della regione, entrare in gilde, o svolgere quest secondarie affidate dai personaggi che si incontrano. Un netto miglioramento rispetto ai primi due capitoli, in questo aspetto, era dato dal fatto che non c'erano più quest generate casualmente e tutte piuttosto simili l'una all'altra, ma ogni missione era scritta dagli autori e presentava un livello di complessità totalmente nuovo. Purtroppo, non tutte le novità sono state percepite come miglioramenti. Il sistema di combattimento fu ampiamente criticato dagli appassionati e dalla critica per essere banale, fin troppo semplificato, ma la situazione era risollevata dall'editor, vera rivoluzione, che permetteva a chiunque di modificare il gioco o di creare nuovi contenuti. *Morrowind* è stato, in assoluto, uno dei giochi più "moddati" di sempre: nuove razze, classi, quest, libri, storie spuntavano come funghi. Inoltre, le migliorie grafiche apportate da appassionati aiutavano a mantenere il gioco al passo con i tempi, resistendo meglio di molti altri titoli al passaggio degli anni grazie anche alle due espansioni ufficiali pubblicate da Bethesda: *Tribunal* (2003) e *Bloodmoon* (2003), che ampliavano l'ambientazione e risolvevano alcuni quesiti sollevati dal gioco originale.

Ancora molte persone continuavano i loro pellegrinaggi su Vvardenfell quando, nel 2006, un terremoto sconvolse il panorama dei giochi di ruolo: l'uscita di *Oblivion* nel mercato. Consapevoli degli sbagli fatti con *Morrowind*, e decisi a migliorarsi nuovamente, la Bethesda limò i difetti identificati nel precedente capitolo, tornando indietro per certi tratti e introducendo alcune novità invece gradite. Ambientato nella regione centrale di Tamriel, Cyrodiil, *Oblivion* mette il giocatore nel mezzo di un invasione dai piani Daedrici. A causa dell'assassinio dell'imperatore e di tutti i suoi eredi, infatti, la barriera che divideva Nirn, il mondo dei mortali, da Oblivion, il mondo dei Daedra, viene a mancare. In questo scenario al giocatore era nuovamente concessa la massima libertà d'azione, si poteva seguire la trama principale o ignorarla, perdendosi per letteralmente centinaia di ore nell'esplorazione di rovine e nella risoluzione di numerosissime missioni, alcune talmente memorabili e ben progettate da essere notevoli anche prese singolarmente. Tecnicamente eccelso, anche se fu accusato di essere troppo pesante nei suoi requisiti hardware, *Oblivion* poteva contare su una versione evoluta dell'editor già visto in *Morrowind*, più potente, ma anche sensibilmente più complesso da usare, a causa dei controlli effettuati in determinate circostanze dal gioco che rendeva complesso modificare alcune variabili. Anche il sistema di combattimento è stato migliorato e pur non permettendo di manovrare la spada col mouse come se la si avesse in mano, la presenza di numerose mosse e una più pesante influenza delle abilità di combattimento sugli scontri hanno reso molto più gradevoli i combattimenti che tanto erano stati trovati scialbi nel terzo capitolo della serie. Come per *Morrowind*, anche in questo caso la Bethesda offre un ottimo supporto al loro gioco, creando continuamente nuovi contenuti da scaricare a pagamento oltre a un'espansione vera e propria, *Knights of The Nine*, incentrata sulla ricerca di reliquie sacre per combattere un antico nemico dell'Impero. Una seconda espansione, *Shivering Isles*, è al momento in fase di ultimazione, e vedrà i giocatori impegnati a districarsi nel regno daedrico di Sheogorath, il Daedra Prince patrono della pazzia.

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Con un background degno dei migliori romanzi fantasy, un mondo dettagliato, vivo, ricco di storia, avvenimenti, fazioni politiche e personaggi importanti, la serie *The Elder Scrolls* è di buon diritto una delle migliori e più amate serie di giochi di ruolo per computer mai esistite. Il suo stile di gioco, estremamente libero, concede ai giocatori più livelli diversi di divertimento: è sicuramente possibile prendere uno qualsiasi dei capitoli della serie e giocarlo come uno sparatutto, ignorando la storia e godendosi semplicemente i combattimenti di cappa e spada in prima persona, ma per chi lo volesse è anche possibile creare un personaggio complesso, che abbia le sue motivazioni a spingerlo nelle sue peregrinazioni in Tamriel e vivendo con coerenza ogni scelta fatta in gioco. Forse, tra tutti i giochi di ruolo per PC, è quello che più riesce a catturare lo spirito di una campagna fatta in cartaceo, attorno al tavolo, in cui non si legge una storia già scritta, ma è il giocatore, con le sue azioni e con le sue scelte, a crearla istante per istante. I difetti della serie sono riconducibili alle sue caratteristiche stesse. Alcuni giocatori potrebbero non gradire l'eccessiva libertà d'azione, e per forza di cose gli NPC che si incontrano sono meno dettagliati rispetto a GDR più guidati, come, per esempio, l'ottimo *Neverwinter Nights 2*. Quale vero capolavoro nel panorama videoludico, la serie *Elder Scrolls* merita di essere provata da chiunque. ***GMCGDR***

The Elder Scrolls III: Morrowind

The Elder Scrolls Adventure: Redguard

COLLEGAMENTI LETTERARI

Quando si ha a disposizione una quantità di materiale enorme come per l'universo delle Pergamene Antiche, è facile trovare collegamenti con altre opere letterarie. Forse la prima che può saltare all'occhio è l'utilizzo dei termini "siamo alla fine della terza era", chiaro rimando al "Signore degli Anelli". Sono presenti anche numerose citazioni a un vero Maestro della letteratura: H. P. Lovecraft, nel nome di alcuni dei Daedra Prince (Dagon), e in una magnifica quest presente in *Oblivion* che appare ispirata pesantemente ai lavori del Solitario di Providence.

GEMELLI DIVERSI

Giochi simili ai titoli della serie *Elder Scrolls* non sono facili da trovare, a causa della pura e semplice enormità dell'ambientazione e cura nell'averla creata. Andando indietro nel tempo si possono trovare alcuni esempi in *Betrayal at Krondor*, che offriva un mondo liberamente esplorabile ma decisamente meno dettagliato di Tamriel (ed era tratto da una serie di romanzi). La trilogia *Realms of Arkania* è relativamente all'altezza, proponendo un grado di complessità comparabile con quello della serie Bethesda. Andando sul moderno, a un'occhiata superficiale *Gothic* e relativi seguiti potrebbero somigliare alla serie *Elder Scrolls*, ma a un esame più attento risulta palese che il titolo tedesco punta molto su altri fattori. Molto più simile, escludendo la visuale isometrica, è la serie di giochi creata da Jeff Vogel: i vari *Avernum* offrono un mondo e un background davvero dettagliato e complesso, unito alla possibilità di esplorarlo liberamente, senza ostacoli o imposizioni di trama, e dei dialoghi complessi e ben scritti. Unico difetto: una grafica e un sonoro degni degli anni '90.

FANTASY

I MONDI INEDITI

Alcune saghe hanno davvero lasciato il segno, altre hanno trovato la fortuna nel successo della loro controparte cartacea, altre ancora sono state dimenticate nel tempo, pur avendo animato i sogni di migliaia di giocatori. Il fantasy nei GdR è un mondo vastissimo che va al di là delle serie più rinomate: Carlo Barone è qui per dimostrarvelo!

Quando la parola Fantasy viene comunemente affiancata ai videogiochi per PC, la mente scorre veloce verso i nomi più altisonanti o, come concetto, verso gli universi più noti, sia la loro notorietà dovuta a reali meriti o a mera diffusione. Tolti i nomi delle saghe che, in anni più recenti, si sono fatte strada con aggiornati seguiti, il passato racchiude ancora molti titoli che hanno contribuito all'evoluzione del genere dei GdR, pur senza scomodare ambientazioni famose, ma anzi spesso creandone di inedite davvero accattivanti. Alcune, come *Might&Magic*, sono sopravvissute fino a oggi sotto forme differenti, evolvendosi in altri generi, altre, come *Lands of Lore*, sono sparite con la fine dei loro creatori e vivono solo nei lontani ricordi dei giocatori più attempati.

Andare, oggi, a ritrovare alcuni di questi titoli potrebbe non essere un'impresa facile, ma in alcuni casi si tratta di vere e proprie perle di giocabilità, che qualunque vero appassionato dovrebbe provare almeno una volta.

[illegible]EON CRAWLER”

Verso la fine degli anni '80 e la prima metà degli anni '90, il genere dei giochi di ruolo cercava di esplorare la visuale in soggettiva, credendo giustamente di aumentare il coinvolgimento dei giocatori. Le limitazioni tecnologiche del tempo (*Wolfenstein 3D* arriverà solo nel 1992), però, impedivano di ricreare un fluido movimento in un ambiente tridimensionale, anche se realizzato per mezzo di prospettive, obbligando i vari sviluppatori a ricorrere all'escamotage dei "passi" di lunghezza predefinita che i personaggi virtuali compivano all'interno dei sotterranei, classici teatri delle avventure del tempo. Proprio per questo motivo, il genere fu più tardi ribattezzato come "Dungeon

Arx Fatalis

VAMPIRI!

Seppur difficilmente assimilabile al mondo fantasy, la serie *Vampire The Masquerade* merita una speciale menzione, soprattutto per quanto riguarda l'ottimo secondo capitolo *Bloodlines*. Al di là di una trama eccezionale e del grande rispetto delle regole dell'originale gioco cartaceo, Bloodlines offriva un livello di complessità dei dialoghi ancora oggi irraggiungibile per gli altri GdR e la possibilità di essere giocato con approcci davvero differenti a seconda del tipo di vampiro che si decideva di interpretare. Consigliamo senza riserve anche ai più esclusivisti appassionati di fantasy di recuperare questo titolo di grandissima qualità.

Crawler" (letteralmente "colui che striscia nei sotterranei"), proprio in virtù dell'effetto di esplorazione "progressiva" che questo metodo di movimento offriva. I primi esponenti di spicco di questo genere furono indubbiamente *Bard's Tale*, il primissimo *Might & Magic*, nello "splendore" dei 16 colori offerti dalla grafica EGA e la serie *Wizardry* che arrivò anche prima, totalmente in bianco e nero. In tutti e tre i casi la struttura di gioco appariva molto semplificata e il tutto ruotava intorno alla sistematica esplorazione di sotterranei, alle uccisioni di mostri per avanzare di livello e alla risoluzioni di piccoli enigmi e rompicapi. Nel giro di pochi anni questo approccio prese rapidamente piede e il numero di dungeon crawler aumentò esponenzialmente, appoggiandosi comunque sempre a una rigorosa struttura a turni nella gestione dei combattimenti. Le tre citate saghe arricchivano le loro fila di nuovi episodi, mentre nel 1987 la FTL fece centro con lo spettacolare *Dungeon Master*. Quest'ultimo rappresentò un vero punto d'arrivo per il genere offrendo un livello di sfida altissimo, enigmi complessi, una geniale idea nella gestione delle magie (composte da rune che dovevano ogni volta essere associate per produrre l'effetto voluto) e combattimenti interamente in tempo reale. La stessa espansione che arrivò due anni dopo (giocabile anche a se stante), *Chaos Strikes Back*, esasperò ulteriormente questi aspetti ma raggiunse tuttavia vette di difficoltà assolutamente impensabili oggi (e di poco tollerabili anche allora). La fortuna dei dungeon crawler continuò ancora per qualche anno, finché l'uscita di *Ultima Underworld* (1992) non dimostrò che era possibile "fare di meglio", decretandone immancabilmente il declino. Nel 1993 i Westwood, forti dell'esperienza di *Eye of the Beholder*, decidono di abbandonare l'ambientazione di D&D per creare *Lands of Lore*, mentre nel 1994 la FTL tentò di dare a un seguito ufficiale a *Dungeon Master*, dimostrando però di non aver più

Fable: The Lost Chapter

Dungeon Master

Dungeon Master

BLACK CRYPT

Tra i vari dungeon crawler di qualità, citiamo per gli archeologici dei videogiochi un titolo che non è purtroppo mai apparso su PC (fu sviluppato solo per Amiga), pur offrendo un livello di sfida e di bellezza davvero paragonabile a *Dungeon Master*. *Black Crypt* fu infatti il primo gioco realizzato dai Raven, un team di sviluppo che, oggi, non ha certo bisogno di presentazioni.

Gothic 3

Lands Of Lore

Lands Of Lore: Guardian of Destiny

molte cartucce da sparare. Infine, nel 1995 la Interplay lanciò l'atteso *Stonekeep* che sperava di aggirare il peso di una struttura ormai superata con l'impatto visivo della grafica pre renderizzata. Si trattava tuttavia degli ultimi guizzi di un genere praticamente morente, che stava piano piano lasciando il passo alle esplorazioni più libere.

E LIBERTÀ FU

La prima a tentare di imboccare la strada aperta da Lord British fu in realtà la scomparsa Cryo che, facendo abbondante uso di grafica pre renderizzata, diede alla luce *Drogon Lore* (1994). In realtà, si trattava più di una complessa avventura punta e clicca che un vero gioco di ruolo completamente in tempo reale, ma il forte impatto visivo e l'ambientazione accattivante furono sufficienti a interessare gli appassionati, al punto che la stessa serie *Wizodry*, con lo spin-off *Nemesis*, tentò il medesimo approccio nel 1996. L'anno dopo, però, furono i Westwood a tentare di catturare la vera eredità di *Ultimo Underworld*, continuando la saga di *Lands of Lore* con il seguito *Guordion of Destiny*. Completamente in tempo reale e ricco di FMV, il titolo dei Westwood colpiva soprattutto l'occhio, ma offriva anche una trama accattivante e un'interfaccia estremamente funzionale, che consentiva di utilizzare il mouse sia come sistema di movimento, sia come strumento di interazione nello scenario (precorrendo l'ottimo *System Shock 2*).

Intanto, anche per la serie dei *Might & Mogic* era giunta l'ora di rinnovarsi dopo cinque anni di silenzio: con il sesto capitolo *The Mondote of Heoven* (1998) viene data piena libertà di movimento e lasciata la scelta al giocatore di affrontare gli scontri in tempo reale o a turni nel rispetto dei canoni della serie. *The Mondote of Heoven* iniziò effettivamente una trilogia composta da *For Blood ond Honor* (1999) e *Doy of the Destroyer* (2000). Purtroppo, mentre i primi due titoli furono abbastanza apprezzati, il terzo cominciò a risentire dei limiti del motore grafico, rimasto inalterato nel tempo. Il canto del cigno della serie arrivò però due anni dopo con *Might & Mogic XI*: prodotto da una 3DO ormai in gravi difficoltà, il gioco non convinse nessuno tra pesanti bug (mai ufficialmente sistemati a causa del fallimento della società) e un motore grafico si rinnovato, ma utilizzato un po' grezzamente, ponendo definitivamente la parola fine a una storica serie di GdR.

TEMPI MODERNI

Il ventunesimo secolo arriva, infine, dopo una certa selezione naturale che vede le serie più rinomate diventare sempre più importanti a discapito di produzioni originali. Nel 2001 fa la sua comparsa quello che sarebbe stato l'ultimo capitolo della saga di *Wizdry*, l'ottavo, destinato a chiudere la trilogia iniziata nel 1990 con il sesto capitolo: *Bone of the Cosmic Forge*. Il titolo è piuttosto atteso, ma le difficoltà economiche della Sir-tech portano a una chiusura un po' frettolosa dello sviluppo, che tuttavia non lede troppo la qualità generale del gioco, un po' debole solo nella struttura dei combattimenti. In quello stesso anno, però, nasce anche il primo capitolo di una delle saghe emergenti più di successo: *Gothic*, degli sviluppatori tedeschi Piranha Bites. Sfruttando una visuale in terza persona con un'ambientazione interamente tridimensionale, *Gothic* offriva un mondo piuttosto vasto da esplorare e una discreta libertà di azione, unita a uno sviluppo abbastanza flessibile dell'eroe dell'avventura. Tuttavia, la mancanza di adeguata pubblicità non gli consegnarono il successo che la critica

LANDE NELL'OMBRA

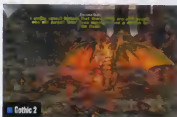
Anche se non ci siamo occupati di GdR isometrici, è tuttavia piuttosto importante ricordare un vecchio progetto del 1992 chiamato *Shadowlands* della Domark e originariamente concepito per Amiga e Atari ST.

La particolarità di questo titolo, oltre al gusto grafico vagamente ispirato agli anime giapponesi, risiedeva nel sistema di illuminazione "reale" che aggiungeva uno spessore davvero notevole all'esplorazione dei dungeon, precorrendo di fatto una caratteristica importantissima dei GdR moderni.

Gothic 2

Gothic

Might & Magic

Might & Magic: World of Xeen

pensava avesse potuto meritare. Un destino leggermente diverso fu riservato al seguito *Gothic 2* (2002-2003) che poté godere di una diffusione più ampia grazie agli sforzi di distribuzione di Atari e Jowood, per quanto il titolo ricevette qualche critica di troppo in merito all'aspetto grafico (sfruttava una versione leggermente modificata del motore del primo episodio) e alla discutibile qualità della localizzazione inglese.

Queste critiche, tuttavia, non bastarono a scoraggiare i Piranha che, lo scorso anno, terminarono lo sviluppo dell'atteso terzo capitolo della

Might & Magic VI: The Mandate of Heaven

Might & Magic IX

Wizardry 8

saga. Con un nuovo motore grafico decisamente al passo con i tempi e una migliore qualità della localizzazione, *Gothic 3* fu oggetto di grande interesse da parte della critica e degli appassionati, risultando però non poco penalizzato dalla presenza di numerosi bug, molti dei quali ancora oggi in attesa di una risoluzione.

Tra gli altri recenti titoli degni di nota, va indubbiamente citato *Arx Fatalis* (2002) che, per stessa dichiarazione di intenti degli sviluppatori Arkane Studios (oggi ben noti per l'ottimo *Dark Messiah of Might and Magic*), sarebbe dovuto essere, diritti permettendo, il terzo capitolo della saga *Ultima Underworld*. Indipendentemente dagli intenti, *Arx Fatalis* si rivelò un GdR piuttosto interessante con un sistema di sviluppo del personaggio molto libero e la peculiarità di richiedere al giocatore l'esecuzione degli incantesimi tramite appositi gesti eseguiti con il mouse.

Nel 2005, infine, la Lionhead di Peter Moulineux decide di portare su PC una versione estesa del GdR per XBox *Fable*, chiamandola *Lost Chapter*. Nato come ideale assoluto di libertà, sia nei termini di evoluzione del personaggio, sia nelle possibilità offerte al giocatore, *Fable* dimostrò tuttavia ben presto che di limiti ne possedeva parecchi anche nella versione riveduta e corretta destinata al mercato PC. Resta tuttavia unica nel sua genere la parte di interazione sociali che possedeva con tanto di possibilità di flirt e matrimoni... anche tra uomini, dato il sesso maschile obbligato del protagonista. ***GMCGDR***

Stonekeep

Wizardry V: Heart of the Maelstrom

MIGHT & MAGIC IX

Per quanto il supporto a questo GdR venne sospeso con la bancarotta della 3DO, un gruppo di appassionati ha lavorato nella realizzazione di una patch assolutamente non ufficiale per correggere alcuni dei bug più pesanti di gioco. Il gruppo si chiama The Erathian Liberation Party e se interessati potete ancora oggi scaricare il loro lavoro all'indirizzo **http://telp.org/.**

IMMAGINAZIONE DEL FUTURO

Alieni al posto degli elfi, mitra laser al posto delle bacchette magiche, pianeti e stelle al posto di valli incantate e montagne maledette: questa è l'ambientazione dei giochi di ruolo di fantascienza che ci trasportano in un universo di gioco curioso ed eccitante. Yuri Abietti lo esplora per noi

I giochi di ruolo di fantascienza, sia per numero sia per diffusione, hanno raramente retto il confronto con i loro cugini fantasy. Forse perché i primi giochi di miniature e di ruolo da tavolo (*Chainmail* e le prime versioni di *Dungeons & Dragons*) hanno abbracciato l'ambientazione classica medievale e fantastica, anche tutti i giochi da tavolo successivi (e i role-playing per computer e console) hanno subito questo forte influsso. Non c'è, in realtà, nessun motivo strutturale, intrinseco o particolare che renda il fantasy un genere più adatto a essere l'ambientazione di un gioco di ruolo rispetto alla fantascienza (o rispetto al western, all'horror, all'era moderna, se è per questo...): dove il fantasy può offrire incantesimi e oggetti magici, la fantascienza offre avveniristiche tecnologie.

STAR CONTROL

La serie di *Star Control* è sempre stata ai confini tra il genere GdR e quello gestionale o di combattimento tattico. Il primo gioco (dal lunghissimo titolo: *Star Control: Famous Battles of the Ur-Quan Conflict, Volume IV*) è stato sviluppato da Toys for Bob per Accolade e fatto uscire per sistemi DOS e Amiga nel 1990 (in seguito esportato anche per console). La storia di base, molto semplice, vedeva due grandi potenze spaziali (l'Alleanza delle Stelle Libere e la Gerarchia dei Thrall Combattenti) in conflitto tra di loro e il nostro ruolo era quello di esplorare sistemi solari abbattendo i nemici e aumentando la potenza della nostra flotta. *Star Control II: The Ur-Quan Masters* uscì due anni dopo per PC (e in seguito per 3DO): gli sviluppatori inserirono molte razze aliene nuove, nonché modelli di astronavi, sostituendo gli scenari tattici con una storia convincente e un approccio più tipicamente role-playing e "adventure". *Star Control 3* venne sviluppato da Legend Entertainment e uscì per MS-DOS e Macintosh nel 1996. La grafica migliorata e la gestione del gioco ricordavano un altro classico, *Master of Orion*.
L'ultimo tentativo di sfruttamento della licenza da parte di Accolade è *StarCon*, o *Star Control 4*, attualmente in fase di sviluppo, che però si presenta più come un gioco di combattimento spaziale 3D con visuale in soggettiva, che come un vero sequel collegato ai titoli precedenti.
È interessante notare che gli sviluppatori originali di Toys for Bob, non coinvolti in *Star Control 3* e in *StarCon*, stanno seguendo un progetto per importare *Star Control II* nei nuovi sistemi operativi come Windows, Linux e Mac OSX, nonché BSD. I creatori originali, Fred Ford e Paul Reiche III, nel 2002, hanno fatto uscire il codice della versione 3DO come "open source" sotto la licenza GPL (http://sc2.sourceforge.net/).

offre razze incantate di elfi, folletti, orchi e draghi, la fantascienza offre razze senzienti aliene e mostri extraterrestri di ogni tipo. Anche le ambientazioni sono talvolta intercambiabili, come mostrano le opere letterarie, televisive e cinematografiche di "science-fantasy" o "space-opera" (per esempio, la saga cinematografica di "Star Wars").

Anche se, quindi, in minoranza rispetto ai cugini maghi e guerrieri, i ranger dello spazio e gli alieni hanno ispirato una serie di giochi di ruolo decisamente interessanti, nel corso degli anni, alcuni dei quali sono rimasti nella storia dei videogiochi e nei cuori del pubblico per molto tempo.

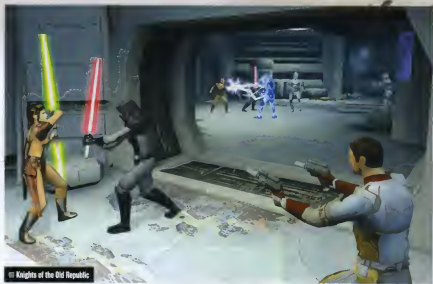
I GLORIOSI ANNI 80

Definire quale sia il primo gioco di ruolo di fantascienza non è una cosa facile, poiché in primo luogo bisognerebbe definire con precisione cosa si intenda per "gioco di ruolo" su computer (o, se è per questo, bisognerebbe addirittura definire cosa si intenda di preciso per "fantascienza"). Questo genere, infatti, molto spesso è stato trattato come "porto franco" di incontro di altri generi differenti, come i cosiddetti "adventure", giochi di esplorazione, giochi strategici a turni o in tempo reale, giochi gestionali, giochi d'azione e rompicapo. Lo "scheletro" base di un gioco di ruolo basato sul concetto (molto *D&D*) dell'esplorazione di un ambiente, dell'uccisione di mostri e dell'acquisizione di tesori, si era già sviluppato in *2400 A. D.*, un gioco della Origin, sviluppato da Chuck Bueche nel 1987: il nostro compito era quello di liberare la cittadina di Nova Athens dai malvagi alieni Tzorg su una griglia colorata in EGA. La possibilità di parlare con altri personaggi e di farsi dare informazioni (personaggi che, nel gergo dei GdR vengono tipicamente definiti "NPC" - Non-Player Character, cioè personaggi non controllati da un giocatore) era forse l'unico spunto vagamente narrativo di un gioco che, di fatto, era un rompicapo d'azione.

Per arrivare a qualcosa che assomigli veramente a un gioco di ruolo, dobbiamo attendere l'anno seguente e

Anachronox

Anachronox

Anachronox

Knights of the Old Republic

l'uscita di *Centauri Alliance* da parte della Broderbund, un gioco sviluppato da Michael Cranford (il leggendario creatore di *Bard's Tale*). Il gioco presentava una prospettiva in prima persona ed era possibile utilizzare più di un personaggio (quasi il primo antesignano di titoli come *Knights of the Old Republic*!). Noi facciamo parte dell'Alleanza di Centauri (come dice il titolo), una lega ribelle di Umani e di altre cinque razze aliene che cerca di riportare la pace nella galassia sconvolta da una terrificante guerra civile. La cosa incredibile è che la formazione del "party" (cioè del gruppo di avventurieri) poteva avvalersi, oltre che di una serie di personaggi originali, Umani e alieni dell'Alleanza, anche dei nostri personaggi già sviluppati in altri giochi come *Bard's Tale* o persino *Ultima* e *Might & Magic*! Quest'ultimo, poi, vide una sua "versione sci-fi" all'uscita di *Planet's Edge*, gioco di Neal Hallford per la New World Computing del 1993.

Già nel 1987, inoltre, era uscito un titolo ormai semi-dimenticato chiamato *The Colony*, dalla Mindscape. Questo GdR fantascientifico ha l'indubbio merito di aver presentato per la prima volta nei confini di questo genere un ambiente tridimensionale che ruotava attorno ai movimenti del personaggio, in visione soggettiva, il quale era controllato dal mouse! Una serie di innovazioni senza dubbio molto avanti rispetto ai tempi in cui è uscito il gioco,

TITOLI DIMENTICATI

HARD NOVA
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Karl Buiter
Uscito nel: 1990
Seguito ideale di un vecchio titolo chiamato *Sentinel Worlds*, *Hard Nova* ci vede protagonisti nei panni di un soldato mercenario in un universo ricco di conflitti e missioni. Il giocatore deve creare il proprio "party" di avventurieri e affrontare diverse avventure prima di risolvere la trama principale del gioco, facendo aumentare di potenza i personaggi.

Battletech: The Crescent Hawk's Inception

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

TITOLI DIMENTICATI

XENOMORPH
Casa: Pandora Software
Sviluppatore: Chris Sawyer e Ray Edwards
Uscito nel: 1990
***Xenomorph* è un GdR fantascientifico molto divertente, basato sul sistema grafico di *Dungeon Master*. Ci risvegliamo dall'ipersonno criogenico a bordo della nostra astronave solo per scoprire che è stata infestata da organismi alieni terribilmente pericolosi... Le citazioni dalla serie cinematografica di "Alien" sono decisamente volute.**

Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

che sono poi state inevitabilmente riprese da tantissimi sparatutto in prima persona e giochi di ruolo o strategici in tempo reale.

Una prima commistione tra elementi di GdR e di gioco strategico e gestionale arriva con l'uscita di *Star Command*, un gioco della SSI sviluppato da Winston Wood e da Eric Liebenauer nel 1988. Il "focus" principale del gioco è senza dubbio sugli aspetti di role-playing, ma anche la sezione di commercio intergalattico e di gestione delle risorse occupa uno spazio rilevante. In questo gioco il nostro scopo era quello di reclutare una ciurma di avventurieri esperti da far salire sulla nostra astronave, per poi lanciarci in avventure e commerci nello spazio profondo (un antesignano di giochi come *Freelancer*).

NOMI FAMOSI

Un'altra caratteristica tipica dei GdR è senza dubbio il "licensing", cioè l'acquisizione di licenze di giochi o sistemi di gioco particolari (*Dungeons & Dragons*, come abbiamo già detto, o *GURPS*, che vedremo più avanti). Già nel 1989 ben due giochi di ruolo fantascientifici "su licenza" uscirono sugli scaffali dei negozi. Si trattava di *Battletech 1 – The Crescent Hawk's Inception* e *Mega Traveller 1: The Zhodani Conspiracy*. Il primo, ispirato alla famosa saga di giochi della FASA, dove enormi robot bipodi si scontrano in modo "realistico" durante una guerra civile, fu sviluppato da Brett W. Sperry della Westwood Studios e uscito sotto etichetta Infocom. Il secondo, invece, prendeva spunto da un gioco di ruolo cartaceo di fantascienza molto famoso all'epoca, di casa Games Designers Workshop (GDW), sviluppato da Marc Miller della Paragon Software. Entrambi hanno visto sequel e remake negli anni successivi (per esempio, *Mega Traveller 2: Quest for the Ancients*, del 1991), anche se tutti gli elementi di successo si possono già trovare in questi due progenitori, ancora molto amati dai fan del "retrogaming".

Sempre nello stesso anno esce *Sentinel World 1: Future Magic*, un altro GdR di fantascienza che offre un nuovo spunto di sviluppo: la non-linearità. All'interno di questo gioco,

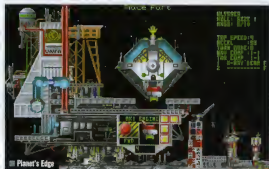
Knights of the Old Republic

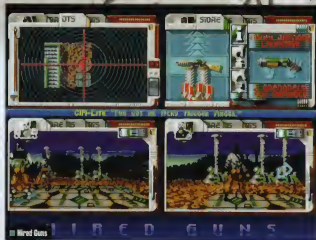
Knights of the Old Republic

TITOLI DIMENTICATI

SPACE WRECKED
Casa: Konami
Sviluppatore: Gremlin
Uscito nel: 1991
Lo scopo del gioco è quello di esplorare relitti di astronavi distrutte, cercando di sopravvivere superando ogni difficoltà, abbattendo i nemici e recuperando materiale prezioso. Il titolo presenta una trama interessante che si dipana leggendo libri e monitor a bordo dei vari relitti e ha forti elementi di "adventure" e rompicapo.

Hired Guns

Planet's Edge

sviluppato da Karl Buiter della Electronic Arts, infatti, si poteva completamente ignorare la trama principale del gioco, sviluppando i personaggi in modo alternativo e seguendo altre piste e avventure. Anche questo elemento verrà ripreso da moltissimi altri giochi successivi, poiché fornisce una dimensione di libertà e di espressione del giocatore che si può dire universalmente tipica dell'autentico "gioco di ruolo".

Nel frattempo la SSI, che ha prodotto molti giochi basandosi sul sistema cartaceo di *D&D*, decide di proporre un'ambientazione alternativa per lo stesso "set" di regole, in modo da soddisfare anche i giocatori che non amano affatto elfi, fate, incantesimi e spade. Esce quindi, nel 1990, *Buck Rogers: Countdown to Doomsday*, un gioco che, per molti versi, può essere considerato una sorta di antenato di titoli più moderni come *Fallout 1* e *2*. La Terra è diventata un deserto spremuto fino all'ultima risorsa da una megacorporazione chiamata RAM (Russo-American Mercantile) e noi facciamo parte di una cellula ribelle chiamata NEO (New-Earth Organization). La licenza di Buck Rogers, le regole tratte dai manuali di *Dungeons & Dragons* e l'ambientazione quasi post-catastrofica hanno fatto di questo titolo un passo importante, per molte ragioni, nell'evoluzione di questo genere. Il titolo vedrà un sequel chiamato *Buck Rogers: Matrix Cubed* nel 1992, sempre sotto etichetta SSI.

Nello stesso anno, un giovane di nome Paul Neurath scrive un nuovo gioco di ruolo fantascientifico per la casa Origin: esce *Space Rogue*, un titolo con un'interfaccia di navigazione 3D innovativo e con la possibilità di gestire molto liberamente l'evoluzione del proprio personaggio e della propria astronave, al di là della trama principale del gioco. Neurath, in seguito, fondò la Looking Glass Studios e, continuando a collaborare con Origin, creò molti giochi interessanti, tra i quali un capolavoro del genere chiamato *Ultima Underworld*.

Nel 1992 esce *Captive*, sviluppato da Anthony Crowther per casa Mindscape, un gioco che ci vede protagonisti nei panni di un innocente

Corporation
Corporation

Hired Guns

condannato a 250 anni di ipersonno criogenico che al suo risveglio non ricorda nulla, ma trova al suo fianco una ventiquattrore contenente un computer. È proprio tramite quest'ultimo che scopre la possibilità di controllare da remoto un "party" di robot per condurre tutte le investigazioni del caso. La possibilità di distribuire punti esperienza secondo le nostre preferenze, tra varie abilità e caratteristiche, rende questo gioco particolarmente flessibile rispetto alla struttura del più noto *Dungeon Master* a cui era palesemente ispirato.

PUNTI DI VISTA

Tuttavia, finora, ciò che forse era il punto debole di questo genere era proprio la presentazione grafica: molto spesso, soprattutto nei titoli più vecchi, era difficile sentirsi veramente immersi in un'atmosfera diversa e aliena e il giocatore doveva, per così dire, collaborare con gli sviluppatori mettendoci convinzione e immaginazione. Tutto questo cambiò lentamente nel corso degli anni fino ad arrivare agli standard odierni, ma alcuni punti fissi fecero fare di balzi in avanti improvvisi a questa graduale evoluzione. Uno di questi balzi, senza alcun dubbio, è stato *Shadoworlds* della Krisalis, un sequel fantascientifico al GdR fantasy *Shadowlands* della Domark, sviluppato da Dean Lester nel 1992. Il gioco utilizzava un sistema innovativo chiamato "superphotoscaping" che permetteva, per esempio, un'illuminazione dinamica e in tempo reale degli oggetti della scena. Questo, oggi, è del tutto scontato, ma all'epoca era inedito e fece molta impressione. L'improvvisa comparsa di un mostro alieno dal buio, illuminato dalla nostra torcia, era decisamente eccitante.

Le varie soluzioni grafiche erano ingegnose e spesso piuttosto originali: è il caso, per esempio, di *Hired Guns*, sviluppato da Scott Johnston della DMA

TITOLI DIMENTICATI

CORPORATION
Casa: Core Design
Sviluppatore: Syntetic Dimensions
Uscito nel: 1991
Questo interessante GdR/azione in prima persona, di ambientazione cyberpunk, vede il giocatore al centro di una trama classica del genere: nel 21° secolo la Universal Cybernetics Corporation sta sviluppando robot mutanti per scopi militari, ma uno di essi impazzisce e comincia a mietere vittime tra la popolazione ignara...

MegaTraveller: The Zhodani Conspiracy

MegaTraveller 2: Quest for the Ancients

Design e uscito sotto etichetta Psygnosis nel 1993, che permetteva di controllare quattro personaggi all'interno di uno schermo diviso in quattro "monitor" con una visuale in soggettiva.

Nel 1994 esce *System Shock*, sviluppato dal mitico Warren Spector e da Doug Church della Looking Glass sotto etichetta Origin, e tutto sembra improvvisamente cambiare. Questa specie di versione fantascientifica e cyberpunk dell'acclamata serie *Ultima Underworld*. Il tutto è incentrato su un megacomputer impazzito (Shodan) che dovremo fermare, in mezzo a interminabili livelli ricchi di gadget tecnologici, migliorie e moduli informativi, con molti rompicapo e una storia ben curata e ricca di dettagli. A parte un sistema di controllo poco intuitivo che può scoraggiare il neofita, si tratta senza alcun dubbio di un classico in tutti i sensi: il primo in cui una parte di gioco si svolgeva effettivamente in un "cyberspazio", dove l'alter ego digitale del protagonista doveva immergersi per disabilitare i più complessi sistemi di sorveglianza. Si dovranno aspettare cinque anni per l'uscita di un seguito, *System Shock 2*, sotto etichetta Electronic Arts e sviluppato sempre da Looking Glass (ma con Jonathan Chey e Ken Levine al timone). Questo sequel, ambientato quarant'anni dopo il titolo originale, mette più enfasi nell'azione e nei combattimenti, mischiando le componenti GdR pure con il genere (molto di moda sia in quegli anni, sia oggi) dello sparatutto 3D in prima persona. Il sistema di controllo, notevolmente semplificato e migliorato, si avvaleva sia della tastiera (per muovere il personaggio) sia del mouse (per guardarsi attorno): le modifiche si fanno sentire, rendendo il gioco molto più appetibile, ma viene inspiegabilmente rimossa la parte del cyberspazio, lasciando non poco amaro in bocca agli appassionati per un'idea tuttora ancora "unica" nel suo genere.

Nel frattempo, nel 1997, era uscito *Fallout* sotto etichetta Interplay. In questo gioco dallo scenario post-apocalittico, ci troviamo in un'ambientazione devastata da una guerra nucleare tra Stati Uniti e Cina, con il territorio americano costellato da

System Shock

un labirinto di "celle temporali" costruite dal governo come esperimenti sociali e come rifugi anti-atomici. Dovremo recuperare unità d'acqua per sopravvivere e affrontare molte sfide e avventure. Il gioco avrebbe dovuto utilizzare il sistema del gioco di ruolo

ShadowWorlds

System Shock 2

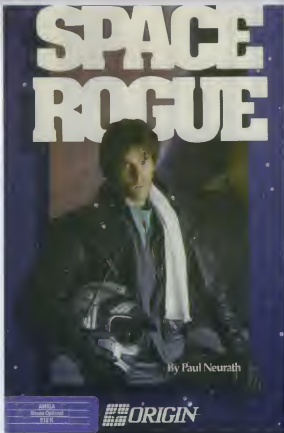
System Shock 2

System Shock 2

System Shock

cartaceo *GURPS*, della Steve Jackson Games, ma per problemi di budget si creò un sistema intermedio chiamato *SPECIAL*. Fallout ebbe un notevole successo e vide un sequel l'anno seguente. *Fallout 2* utilizzò un sistema di regole e un "motore" grafico leggermente migliorato rispetto al titolo originale. L'azione aveva luogo ottant'anni dopo *Fallout* e vedeva l'evoluzione dei discendenti dell'era apocalittica. Noi interpretiamo il "prescelto" che deve salvare il villaggio di Arroyo dalla siccità e dalle calamità naturali. La serie continuò ad avere successo, tanto che vennero prodotti successivamente un gioco strategico (*Fallout Tactics*, nel 2001) e un gioco d'azione per Xbox (*Fallout: Brotherhood of Steel*, nel 2004). Inoltre, Bethesda Softworks ha annunciato la probabile uscita di *Fallout 3* nel prossimo futuro, un gioco che dovrebbe utilizzare il "motore" grafico di *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, e si parla di una versione MMORPG di *Fallout* che potrebbe uscire entro il 2010.

TEMPO DI SPADE LASER

Ma quello che, forse, si può considerare il gioco di ruolo di ambientazione fantascientifica più interessante e completo esce nel 2003 sotto etichetta LucasArts, sviluppato da BioWare: si tratta di *Star Wars – Knights of the Old Republic*, un titolo che si avvale di una versione semplificata del nuovo sistema di gioco di ruolo cartaceo di "Star Wars", uscito per la Wizards of the Coast, il cosiddetto "d20 System" e offre una trama tra le più complesse, innovative, sconvolgenti ed entusiasmanti della storia delle avventure su computer. Ambientato migliaia di anni prima dell'esalogia cinematografica di Lucas, ci vede nei panni di un Cavaliere Jedi che deve risolvere il mistero del proprio passato e scongiurare una nuova guerra intergalattica. La grafica e la musica sono coinvolgenti e permettono di ricreare fedelmente il "feeling" dei film sullo schermo del nostro computer. La possibilità di scegliere il Lato Luminoso o il Lato Oscuro della Forza nell'evoluzione del personaggio (e di scegliere liberamente in quali abilità farlo progredire) sono solo alcuni elementi che rendono *KotOR* uno dei classici di questo genere, immancabile nella ludoteca di chiunque ami "Star Wars" o i giochi di ruolo in generale. Il gioco ha visto l'uscita di un sequel nel 2005: *Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords*, sempre sotto etichetta LucasArts ma, stavolta, sviluppato da Obsidian Entertainment. A parte alcune aggiunte alle abilità e al sistema di combattimento e qualche migliorìa grafica, si tratta di un titolo molto simile al suo predecessore.

Freelancer, invece, uscito anch'esso nel 2003 da Microsoft (sviluppato da Digital Anvil) ci vede come protagonisti nei panni di Edison Trent, un "privateer" in debito per l'acquisto della propria astronave che deve affrontare una serie di avventure nello spazio e gestire le proprie risorse e i propri commerci. Più che un GdR puro ci troviamo di fronte a un mix tra elementi di "adventure", GdR e un gioco gestionale/strategico.
GMCGDR

TITOLI DIMENTICATI

PLANET'S EDGE
Casa: New World Computing
Sviluppatore: Neal Hallford
Uscito nel: 1993
Questo è uno dei GdR dalla trama più lunga e complessa mai usciti, ed è stato creato dagli stessi sviluppatori responsabili per la saga di Might & Magic. Offre centinaia di pianeti e di mappe, armi, sottotrame e avventure.

Space Rogue

Space Rogue

UNO, NESSUNO, CENTOMILA

Dal Gioco di Ruolo tradizionale ai mondi persistenti online che ricreano vere e proprie "vite alternative": come si è arrivati a creare l'attuale mondo dei MMORPG che occupa sogni e incubi di milioni di videogiocatori? Ce lo racconta **Carlo Barone**

Interrogando l'infallibile Wikipedia, la prima definizione dell'acronimo MMORPG che si può leggere è "Il termine *Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game* ed il suo acronimo inglese *MMORPG* identifica un gioco di ruolo per computer che viene svolto tramite internet. Migliaia di giocatori possono interagire interpretando personaggi che si evolvono insieme al mondo persistente che li circonda e in cui vivono". Concisa e precisa, questa definizione è tuttavia piuttosto generica e abbraccia una pletora di casi difficilmente riconducibile a un singolo genere. Quel che è certo riguarda, invece, la considerazione, condivisa da molti, che vede i "MMORPG" come la perfetta espressione e ultima evoluzione del Gioco di Ruolo su PC: del resto stiamo parlando di una tipologia di gioco che nasce intorno a un tavolo con "compagni" con cui interagire e reazioni "umane" di cui tenere conto... aspetti che il GdR digitale tradizionale fatica a replicare, anche con i più articolati dialoghi e le sfaccettature di interazione delle IA più complesse. I MMORPG, inoltre, possiedono un altro incredibile vantaggio (una lama a doppio taglio, per certi versi) per l'appassionato: la possibilità di immergersi in un mondo dotato di una propria organicità, di proprie regole da rispettare e di terre da esplorare. Un mondo, insomma, che acquista credibilità nel suo non dipendere esclusivamente dalle azioni del giocatore stesso. Uno dei concetti più importanti (e difficili da capire per il giocatore tradizionale) di un MMORPG è infatti la presenza di un mondo persistente che "vive" un proprio ciclo e che si modifica nel tempo in relazione alle azioni dei personaggi interpretati (a diversi livelli, ovviamente in relazione al gioco). In questo mondo, il giocatore diventa una *parte* di esso, ma non il suo *fulcro*: una distinzione estremamente importante che, inoltre, sta alla base di molte delle problematiche che il genere ha necessariamente dovuto affrontare (e che affronta tuttora). Come gestire, per esempio, l'uccisione di un nemico "unico" in un universo in cui la sua morte può essere utile a molti, se non a tutti? Come essere spettatori di un evento, necessario magari per una quest, che può accadere anche quando

Anarchy Online

(c) Funcom, www.funcom.com

noi non ci "siamo"? Non sono domande affatto banali, al punto che le loro "risposte" hanno sancito negli anni il successo di un titolo rispetto a un altro, anni che vanno dagli albori delle connessioni modem a oggi...

QUALCHE DADO E DEL TESTO

Nel tentativo di stilizzare la storia dei MMORPG, è necessario, in realtà, fare un passo indietro rispetto all'effettiva apparizione del primo rappresentante del genere. Occorre infatti parlare, almeno per accenni, dei primi esperimenti testuali che tentavano di replicare l'esperienza "carta e penna". Del resto per un'attività ludica essenzialmente basata sulla fantasia, sull'interazione tra giocatori e sul lancio di dadi, una storia raccontata tramite del testo su schermo era più che sufficiente, soprattutto quando le tecnologie dell'epoca non avrebbero certo consentito di più. Parallelamente alle "note" avventure testuali, si sviluppano anche i primi MUD (Multi User Dungeon), più come esperimenti universitari che veri e propri prodotti in commercio. Per raggiungere questo traguardo si dovette "attendere" il 1983 con *Scepter of Goth* che consentiva a un massimo di sedici giocatori di riunirsi per affrontare un'avventura in perfetto stile "Dungeon&Dragons", dove però azioni e decisioni venivano comunicate tramite scrittura, ottenendo in cambio ulteriore testo che descriveva quello che accadeva. I comandi richiamavano essenzialmente i classici delle avventure testuali (rigorosamente in inglese tipo "north" per muoversi a nord, "attack" per attaccare, o "inventory" per vedere la lista dei propri possedimenti), mentre era possibile prodigarsi in rudimentali attività di PK (Player Killing, ossia uccisione di altri giocatori). Nel sistema era persino prevista la presenza di un "Dungeon Master", il cui compito era quello di alterare parti di gioco per variare la sfida che i giocatori dovevano affrontare. Il tutto, ovviamente, era possibile solo attraverso connessione diretta via modem: Internet a metà degli anni 80 era in fondo poco più di un sogno... Senza scendere in ulteriori dettagli di quella che è ormai più una perversione per archeologi informatici che non un fenomeno realmente ponderante, ci limiteremo a dire che il "regno" dei MUD (coadiuvato anche dalla diffusione di "Advanced Dungeons&Dragons") continuò indisturbato fino agli inizi degli anni 90, quando fece la sua comparsa il primo GdR online dotato di interfaccia grafica.

DAGLI ALBORI A ULTIMA

Per quanto la storia lo ricordi solo per il traguardo raggiunto piuttosto che per reali meriti, il primo "MMORPG" grafico fu *Neverwinter Nights*, nel lontano 1991 (da non confondersi con l'omonimo gioco di Bioware di oltre dieci anni dopo!). Con un costo di sei dollari all'ora e un massimo di 50 giocatori per server, il gioco si rivelò una piccola miniera d'oro, indipendentemente dal ridotto

DALLA COREA CON FURORE

Nel raccontare la storia dei MMORPG, abbiamo per ovvi motivi concentrato la nostra attenzione sullo scenario occidentale. Tuttavia, almeno per dovere di cronaca, va ricordato che nell'insospettabile Corea del Sud, il mondo dei GdR online muoveva passi di gigante praticamente in contemporanea con l'occidente. Nel 1996 Jake Song crea *Nexus: The Kingdom of Wind*, gettando le basi per il suo futuro successo, *Lineage* (1998), uscito sotto etichetta NC Interactive. Quest'ultimo raggiunse il picco di oltre quattro milioni di account (nella sola Corea ovviamente, abitata all'epoca da poco più di 50milioni di persone!) e divenne l'archetipo di una vera invasione di MMORPG bidimensionali nel fiorente mercato Coreano. Di questa produzione, noi occidentali abbiamo potuto vedere una parte molto ridotta, anche a causa di una certa difficoltà di penetrazione dei pochi titoli tradotti in lingua inglese: lo stesso *Lineage* approdò in occidente un anno dopo l'uscita di *EverQuest* e *Asheron's Call* e collezionò un'accoglienza tiepidissima – un fallimento che anni dopo lo stesso Richard Garriot commenterà come l'incapacità dei giochi coreani di soddisfare i gusti occidentali.

City Of Villains

Dark Age of Camelot

Everquest 2

EVE Online

TUT

Se pensate che pagare per giocare a un MMORPG ai prezzi odierni sia eccessivo, provate a immaginare qualche anno fa, quando le connessioni Internet erano solo tramite modem e, oltre al prezzo dell'abbonamento, si era schiavi della terribile "TUT" (tariffa urbana a tempo). Vi assicuriamo che i "mostruosi" 15 dollari al mese erano ben poca cosa rispetto ad astronomiche bollette di quasi mezzo milione di vecchie lire... negli anni 90!

(perlomeno rispetto a oggi) numero di utenti, che tuttavia andò incrementandosi nel tempo al diminuire dei costi e all'aumentare della capacità dei server. *Neverwinter Nights* e gli altri progetti dei primi anni '90 , tuttavia, differivano radicalmente dai MMORPG più recenti in un importante dettaglio: non si sfruttava Internet (allora non certo facilmente accessibile ai privati come oggi), ma si passava attraverso servizi online "privati" come America Online (AOL) o CompuServe.

Per arrivare al primo titolo realmente aderente ai canoni attuali, si sarebbe dovuto aspettare il tardo 1996 con *Meridian 59* pubblicato dalla 3DO Company. *Meridian 59*, tuttavia, non fu solo uno dei primi MMORPG ad apparire su Internet, ma anche il primo in assoluto a offrire un ambiente di gioco tridimensionale. Sfruttando un motore molto simile tecnologicamente a *Doom*, quindi senza usare veri poligoni, *Meridian 59* offriva un'esperienza di gioco davvero unica per l'epoca, nel più classico degli scenari fantasy (per quanto non fosse identificabile alcuna fonte diretta di ispirazione), in cui lo scopo primario restava la "caccia ai mostri" e lo scontro tra giocatori. Si trattava indubbiamente di un approccio molto semplice al concetto di GdR, ma le alternative erano inesistenti, e questo bastò per far sì che *Meridian 59* si guadagnasse un folto seguito, in grado di farlo da sopravvivere ancora oggi (**www. meridian59.com**), dopo il processo di aggiornamento (2002) e l'espansione (2004), per opera dei suoi stessi originali creatori sotto etichetta Near Death Studios.

Nonostante arrivasse in ritardo di un anno (il gioco aprì i battenti nel settembre del 1997) e offrisse un approccio grafico meno ardito (grafica bitmap con inquadratura isometrica), all'opera di Richard Garriot, *Ultima Online*, venne riconosciuto l'indiscusso merito di aver fatto conoscere al mondo le potenzialità (e i pericoli!) dei MMORPG, fino a poco tempo prima relegati ad attività un po' underground per veri appassionati. Indubbiamente, la sempre più rapida diffusione delle connessioni Internet aiutò questo processo (anche al semplice livello di passaparola in merito alle virtù del gioco), ma è indiscutibile che Richard Garriot riuscì a tradurre in un mondo digitale online il sogno di molti giocatori di ruolo, venendo glorificato per questo. Del resto, dopo il successo dei suoi giochi in single player, le attese per *Ultima Online* erano molto elevate, e Lord British riuscì a non deluderle offrendo un sistema online che poggiava le sue basi su una sola parola d'ordine: libertà. Sconvolgendo i canoni del genere fino ad allora, *UO* prendeva le distanze dal restrittivo concetto di "caccia al mostro nell'oscuro sotterraneo" come attività primaria, offrendo tanto questo aspetto, quanto molti altri "più GdR" per garantire una sensazione di vita alternativa molto più credibile. Concretamente, insomma, *UO* cercava di aggiungere una dimensione sociale alle meccaniche tradizionali, introducendo la possibilità di intraprendere professioni e commerci.

EVE Online

I RUOLI

IL TANK
Nell'ottica del gioco di gruppo, le sfide più ardue possono seriamente mettere in pericolo la vita dei componenti più deboli se non si dispone di combattenti da "prima linea" pronti ad assorbire la maggior parte dei danni. Questi sono i "tank" (carri armati, alla lettera) e il loro ruolo non consiste nel fare i veri danni all'avversario, ma nel distrarlo e tenerlo su di sé mentre i restanti membri del gruppo cercano di ucciderlo. Si tratta ovviamente di un personaggio che deve essere particolarmente corazzato e resistente, nonché dotato di specifiche abilità per svolgere il suo importante ruolo.

Everquest

La struttura di gioco rifletteva questa importante scelta nella decisione di eliminare il tradizionale metodo di avanzamento dei personaggi attraverso livelli, o la loro catalogazione in classi predefinite, lasciando campo libero alla personalizzazione più totale. In pratica, un personaggio era caratterizzato da varie abilità il cui incremento veniva affidato alla "banale" pratica: usare la spada aumentava la capacità di combattere con essa, così come il lanciare le magie ne aumentava la potenza, ma, soprattutto, era possibile "imparare" attività alternative per raccogliere materie prime o per lavorarle divenendo dei veri e propri artigiani... e potenzialmente "vivendo" del vostro lavoro. Non esisteva limite alle abilità che un personaggio poteva imparare, ovviamente in relazione al tempo che ogni giocatore si sentiva di "investire". Questo aspetto, unito all'altra innovativa idea di consentire la creazione di case e negozi, contribuì a rendere *Ultima Online* un successo "senza precedenti", segnando la cifra record di 100mila abbonamenti al suo lancio. *UO*, nel suo essere anche un ardito esperimento, insegnò all'ingenuo mondo dei videogiochi che se la "libertà totale" è un piccolo sogno, concederla senza attenzione la può facilmente rendere un grande incubo. Online, infatti, fattori come l'anonimato e la mancanza di conseguenze dirette lesive hanno la capacità di liberare "il peggio" in molte persone che identificano il loro divertimento nella distruzione di quello altrui. Se, da un lato, offrire totale libertà negli scontri tra giocatori spronava il realismo (e nel caso di *UO*, dove era possibile spogliare i cadaveri dei loro averi, anche la possibilità di intraprendere la professione di "bandito"), la mancanza totale di controllo su questo aspetto può facilmente causare abusi.
Nell'inneggiare al motto "se il gioco lo concede, è lecito farlo", tali abusi possono poi spaziare anche in azioni meno dirette come l'ostruire un accesso con il proprio personaggio (vi siete mai chiesti perché i MMORPG moderni non hanno collisioni tra giocatori?), o disturbare la "caccia" degli altri, il tutto ovviamente senza un reale tornaconto personale che non sia il divertimento di infastidire il prossimo. Del resto, proprio in *UO* fece piuttosto scalpore "l'uccisione" dello stesso Lord British: un incidente che dimostrò quanto la libertà in mano a chi non sappia gestirla con un certo livello di maturità fosse effettivamente pericolosa, imponendo, di fatto, una regressione della struttura proposta da Garriot (che ancora oggi alcuni giocatori vivono come una mancanza) e la necessaria creazione di un "personale di controllo" (i cosiddetti Game Master, intesi in un'accezione ben diversa rispetto alla controparte cartacea), atta a giudicare e punire episodi di *harassment* (il termine inglese con cui vengono indicate le azioni illecite di disturbo).

Indipendentemente da tali problematiche, *Ultima Online* divenne un capolavoro molto apprezzato tra chi allora si poteva permettere una connessione a Internet e il pagamento di un abbonamento mensile per giocare, al punto che, ben presto, si sviluppò il fenomeno degli *shard* (con questo termine si identificavano i server di *UO*) non ufficiali, gestiti più o meno amatorialmente con programmi di emulazione e a titolo completamente gratuito. A conti fatti si trattava di attività di pirateria nel senso più stretto del termine, ma alcuni di questi shard offrivano in realtà delle creative iterazioni del gioco originale mostrando

I RUOLI

IL CURATORE
Mentre il tank incassa danni, qualcuno deve ovviamente avere il compito di mantenere in vita lui e gli altri membri del gruppo (non sempre, infatti, tutti i danni vengono convogliati su un unico bersaglio) e questo ruolo viene sempre ricoperto da una classe dedicata, particolarmente abile nelle "magie" curative. Si tratta di una meccanica di gioco essenziale (come hanno dimostrato i fallimenti dei pochi giochi che hanno tentato di evitarla), che ha tuttavia il lato negativo di imporre un ruolo di secondo piano che non sempre viene interpretato con passione.

Final Fantasy XI

GILDA

Una delle espressioni sociali dei MMORPG è la gilda, termine mutuato dall'immaginario fantasy e che ha acquisito il significato di gruppo di giocatori riunito sotto la stessa "bandiera". Le gilde hanno spesso forti strutture gerarchiche (spesso gestite da strumenti di gioco) e regole molto ferree, a seconda degli scopi che intendono perseguire.

Final Fantasy XI

Everquest: Lost Dungeon of Norrath

Lineage 2

Lineage 2

I RUOLI

I "DPS"
L'acronimo DPS sta per "Damage per Second" (danni al secondo): l'unità di misura che praticamente tutti i giochi usano per determinare il potenziale offensivo di un personaggio. Nel gergo viene quindi utilizzato per definire i ruoli destinati a danneggiare il bersaglio tanto in corpo a corpo (tipo un bandito o un assassino), quanto a distanza (come un mago specializzato in incantesimi offensivi o un cacciatore dotato di arco e frecce). Oltre al saper utilizzare al massimo le sue abilità, un DPS deve anche essere in grado di controllarsi per non "attirare l'attenzione" del bersaglio su di sé.

DKP

Acronimo per "Dragon Kill Points", è un termine coniato ai tempi di *Everquest* per indicare un sistema di assegnazione meritocratica dei loot, sulla base di presenza, frequenza e assiduità. Del resto, quando 70 persone si riuniscono per uccidere un singolo drago e i risultati dei loro sforzi sono solo due o tre oggetti è indubbiamente necessario un sistema per un'equa ripartizione di questi ultimi.

così le potenzialità di un GdR "aperto" online. *Ultima Online*, anche grazie a vari aggiornamenti ricevuti dal motore grafico, sopravvive tuttora (**http://www.uo.com/**), con un attivo di otto espansioni (tra il 1998 e il 2007) più una nona in fase di lavorazione e un picco di utenza (ufficiale) di 250mila giocatori: un numero che oggi fa sorridere, ma che testimonia comunque il grande impatto che *UO* ebbe nella storia del genere.

L'AVVENTO DEL 3D

Aperto il vaso di Pandora delle potenzialità del genere, il 1999 vide anche i tentativi di portare online mondi interamente in tre dimensioni. Per avere una percezione del "ritardo" con cui il 3D approda nel genere dei MMORPG, dovuto alle problematiche tecnologiche di ricreare un mondo persistente tramite poligoni, basta pensare che il primo *Quake* era apparso tre anni prima e che quello stesso anno tutti i giocatori PC restavano stupiti di fronte alle meraviglie di *Half-Life*. Sia *EverQuest*, di Verant Interactive e pubblicato da Sony Online Entertainment, sia *Asheron's Call*, di Turbine Entertainment e pubblicato da Microsoft, fecero capolino nello stesso periodo, offrendo un'esperienza di gioco basata su motori grafici tridimensionali (tra l'altro visivamente non a livelli impressionanti).

Tuttavia, dei due giochi solo *EverQuest* riuscì a conquistare una significativa fetta di pubblico, mentre *Asheron's Call*, nel suo momento di massimo splendore, superò di poco i 100mila utenti per poi decadere nel tempo. Al di là dei dettagli relativi alle meccaniche, le differenze tra i due giochi riguardavano principalmente l'ambientazione: aderente al fantasy classico in *EQ*, decisamente più estrosa per *AC*. Da notare, invece, come entrambi i titoli, forti dell'esperienza vissuta da *UO*, utilizzarono lo stesso approccio per le questioni relative al PvP (Player versus Player), restringendolo a specifici server (di fatto "ghettizzando" i più rissosi), o a specifiche aree nei server PvE (Player versus Environment, ossia quei server dove lo scontro tra giocatori non è normalmente consentito), magari dietro specifica attivazione di un determinato comando. Le meccaniche di libertà assoluta di *UO* vengono così a mancare e, pur mantenendo gli aspetti sociali di commercio e produzione di oggetti da parte dei giocatori, la struttura del gioco viene maggiormente incentrata sull'uccisione dei mostri, al fine di ottenere equipaggiamento migliore (definito *loot* o *drop* in gergo), con un'impostazione più tradizionale dei personaggi con classi e livelli. La necessità di creare sfide contro i "mob" (contrazione di *mobile object*, ossia tutti gli elementi nemici gestiti dall'Intelligenza Artificiale) sempre più complesse porta, inoltre, l'introduzione di dinamiche di gruppo gestite tramite interfaccia di gioco, dove la collaborazione di classi differenti finisce per identificare ruoli precisi, praticamente imprescindibili. Si arriva, infine, al concetto di *raid*, ossia a quando un elevato numero di giocatori si riunisce per addentrarsi in zone molto pericolose o per sconfiggere un particolare boss molto potente: in *EQ* le imprese da raid potevano richiedere fino a 72 giocatori impegnati contemporaneamente, di fatto domandando una dose di capacità organizzativa e di impegno a livelli molto elevati e, allo stesso tempo, stabilendo delle categorie di qualità di gioco, spesso relazionate non tanto all'abilità dei singoli, ma al tempo che possono investire. Non c'è da stupirsi, in fondo il modello di business di un

Meridian 59

Meridian 59

The Matrix Online

The Matrix Online

MMORPG, funzionando essenzialmente tramite abbonamento a tempo, è esattamente basato sul tenere impegnato il giocatore il più a lungo possibile, costringendolo in varie occasioni a piegarsi a meccaniche non sempre veramente divertenti.

Infatti, una volta limitatii "danni" di un approccio al PVP troppo semplicistico e libertino, i MMORPG, e specialmente *EverQuest*, si trovarono ad affrontare altre serie questioni: con una struttura narrativa fin troppo spartana e un impianto di quest pressoché inesistente, le attività base di un giocatore apparivano piuttosto limitate e genericamente monotone. Allo stesso tempo, le avventure "di gruppo", potenzialmente più accattivanti, puntavano sullo sfruttamento di contenuti persistenti e, come tali, condivisi da tutti: il risultato fu che i vari gruppi dovevano "mettersi in coda" (letteralmente!) per uccidere un nemico specifico, la cui apparizione era magari intervallata da diverse ore di attesa, oppure trovarsi ad affrontare gli oscuri corridoi di un sotterraneo... sovraffollato da tanti altri che hanno avuto la loro stessa idea. Una situazione che non stentiamo a definire più da centro commerciale con i saldi che da gioco di ruolo...

Il primo tentativo di ovviare a una parte di queste problematiche fu dello stesso *EverQuest* con *Lost Dungeon of Norrath* (2003), la sesta delle tredici espansioni (più di una all'anno!) che hanno accompagnato la vita digitale di *EQ*. Come suggerisce il titolo, questa espansione era focalizzata nell'introdurre nuovi sotterranei da esplorare, ma al posto di presentare la tradizionale formula "a rischio di sovraffollamento", tali dungeon venivano generati in "istanze" a parte, ossia in aree di gioco che venivano create ad hoc per uno specifico gruppo o raid di giocatori. Si perdeva quindi, in tali aree, la possibilità di interagire con esterni, ma si guadagnava la possibilità di vivere un'esperienza più vicina al gioco di ruolo tradizionale (in gruppo), dal momento che l'unicità delle zone consentiva anche la realizzazione di eventi specifici, impossibili per il mondo "aperto" e persistente dove si svolge abitualmente un MMORPG.

GUERRE SU VASTA SCALA

Raggiunto un livello di commercializzazione di un certo livello, che ormai li portava di diritto fuori da una nicchia di soli appassionati, i MMORPG cominciarono a diventare oggetto di forte interesse da parte delle case di sviluppo che vedevano nel loro modello commerciale ottime opportunità di guadagno. Questa considerazione si fece strada velocemente e cominciarono a fiorire diversi progetti interessanti che si concretizzarono tra il 2001 e il 2002. Va notato, tuttavia, che non tutti compresero la natura esclusivista del genere: giocare a un MMORPG vuol dire scegliere di "vivere" in un mondo alternativo ed è praticamente impossibile che un giocatore decida di dedicarsi a più di un titolo contemporaneamente, se non per una questione economica, per una di tempo. Esisteva quindi pochissimo spazio, a differenza del mercato

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

PROTESTE

Il popolo dei giocatori di MMORPG è più che particolare, nonché estremamente esigente e polemico. È storica la protesta organizzata dai giocatori di *Star Wars Galaxies* contro un'azione di punizione troppo estesa a seguito dello sfruttamento di un bug di gioco: il ricordo non viene dalla protesta in sé, ma dal modo con cui fu sedata. I GM della SOE, infatti, dopo svariati avvertimenti a vuoto, teleportarono tutti i manifestanti direttamente nello spazio, causandone la "morte".

SECOND LIFE

Per quanto non sia assimilabile a un classico MMORPG, *Second Life* ne rappresenta un'evoluzione che abbandona la componente GdR classica nel tentativo di creare una vera "emulazione" della vita reale. La componente unica (e per certi versi spaventosa) di *Second Life* riguarda l'importanza che il denaro (chiamato "Linden Dollar") ricopre nel gioco, come nella vita vera del resto. Tale denaro può essere "guadagnato" in gioco (o ricevuto come stipendio se si decide di sottoscrivere un abbonamento), ma anche comprato in cambio di dollari veri (e viceversa!): è facile immaginare, dunque, le perverse meccaniche che accompagnano il "mondo" creato Philip Rosedale, dove status symbol e livello sociale diventano "realtà" tangibili. E meno male che il gioco dovrebbe rappresentare un'evasione dalla realtà.

AGGRO

L'intelligenza artificiale all'interno dei MMORPG è per motivi tecnici ancora a uno stadio piuttosto embrionale. Per sopperire a questo problema, le reazioni dei mob sono regolate da quello che in gergo viene chiamato "aggro": una semplice tabella di priorità che identifica il bersaglio preferito dal mob secondo semplici leggi matematiche (la quantità di danno inflitto o di cure elargite, l'uso di particolari abilità, ecc.). La comprensione e lo sfruttamento di questo sistema è una delle strade del "successo" dei giocatori all'interno di un MMORPG.

Star Wars: Galaxies

Star Wars: Galaxies

tradizionale, per i giochi "mediocri" e un nuovo titolo, per attirare l'attenzione, doveva veramente offrire qualche nuova caratteristica di richiamo. *Anarchy Online* (2001, Funcom) ci provò muovendo la classica ambientazione fantasy verso una fantascientifica, cercando di calcare la mano sugli aspetti sociali. L'hype generato fu alto così come l'afflusso iniziale che causò alla struttura tecnica non pochi problemi, al punto che l'interesse scemò presto, complice anche una certa complessità di fondo che fu mal digerita dai più. L'anno successivo fu Square Enix (allora Square Soft) a tentare il colpo portando online la sua serie più famosa: esce *Final Fantasy XI* con l'ambizioso progetto di riunire utenti dal mondo PC e PS2. *FFXI* è anche il primo MMORPG di gusto tipicamente giapponese (era del resto pensato per quel pubblico), anche nelle scelte di design e nelle tipiche attività dei giocatori. Gigantesco *time sinker* (letteralmente "brucia tempo"), il titolo Square potè contare sull'iniziale spinta datagli dall'illustre nome, ma la sua struttura si rivelò nel tempo poco appetibile per la meno dedicata utenza occidentale. Il vero passo avanti dell'epoca fu però rappresentato da *Dark Age of Camelot* (2001) della sconosciuta Mythic (il primo MMORPG, tra l'altro, a essere arrivato in Italia nella nostra lingua grazie all'opera congiunta del servizio online GamersRevolt e del distributore C.T.O.): partendo dalle leggende del ciclo bretone e mischiando altri componenti mitologici europei (come la Midgard del *Nibelungenlied*), *DAoC* si presentava come un classico MMORPG fantasy dall'ambientazione un po' alternativa. Tuttavia, l'idea geniale venne nel dare ai giocatori la possibilità di scegliere una fazione alla creazione del personaggio tra le tre disponibili (Hibernia, Albion e Midgard), in previsione di un concetto di guerra su vasta scala. Abbandonate dunque le scaramucce tra pochi, lo scopo era offrire scenari di battaglia con spada e magia alla conquista di castelli e reliquie, in cui un'unica fazione avrebbe dovuto sviluppare una forza corale per sconfiggere le altre. Intelligentemente, *DAoC* separava le aree di "battaglia" dove era attivo il PvP (ribattezzato RvR, Realm versus Realm) da quelle proprie delle tre fazioni, dove i giocatori potevano salire di livello tranquillamente. Di fatto questo divideva il gioco in due fasi: la prima perfettamente assimilabile ai concetti di gioco di *EverQuest* (con tutti i suoi citati difetti) all'interno di terre "sicure" e la seconda in quella che si chiamava "Frontiera", dove si svolgevano le battaglie. Inoltre, per cercare di far sì che il fattore tempo impiegato fosse meno discriminante rispetto ai MMORPG tradizionali, venne imposto un limite al livello massimo raggiungibile in modo da garantire scontri equilibrati (fattori numerici a parte). La mediocrità della parte PVE (davvero monotona nel raggiungimento del fatidico livello massimo) non bastò a scoraggiare le migliaia di giocatori che poterono,

DENARO FINTO A COSTI VERI

Il fenomeno dei MMORPG ha ormai raggiunto una portata tale che da qualche anno è arrivato persino a influenzare l'economia nel mondo reale. Del resto, quando si parla del tempo delle persone, il denaro vero non appare come una discriminante eccessiva. Basta, infatti, digitare "World of Warcraft" su Ebay per vedere centinaia e centinaia di offerte di "oro" di gioco da comprare con denaro sonante. Incredibile? Per nulla... si è addirittura arrivati al punto in cui intere società (essenzialmente orientali) nascono e prolificano su questo mercato, aggiungendo all'equazione servizi per innalzare il livello dei personaggi o per raggiungere determinati (e tediosi) obiettivi di gioco e la compravendita di account. L'aspetto curioso di questo business riguarda la sua presunta illegalità nei confronti dei contratti di gioco, aggirata con il pretesto di vendere, in realtà, "tempo di gioco". Il fenomeno, tuttavia, sta raggiungendo una tale portata per cui le stesse case distributrici dei giochi cominciano a vederci opportunità. Alcune, in realtà, sono già partite a regolare "ufficialmente" acquisti e compravendite, al prezzo di trascurabili percentuali...

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

World of Warcraft

World of Warcraft

finalmente, tastare con mano la vera potenzialità del gioco online nello scontro organizzato tra "squadre". In questo senso, *DAoC* fu indubbiamente un gioco di ruolo molto atipico e, per questo, alcuni credono sia più corretto identificarlo come uno "sparatutto in terza persona" con ambientazione fantasy, aspetto, del resto, che ha fatto letteralmente la sua fortuna. Quale che sia la chiave di interpretazione, la realtà dei fatti suggerisce che *DAoC* aveva creato uno standard e dato nuovi obiettivi a un genere che faceva fatica a trovare una sua reale identità, per quanto tale standard sia ancora in attesa di un gioco che possa eguagliarlo e superarlo, anche tra i titoli contemporanei più di successo.

NUOVI MONDI

In tempi più recenti, gli esperimenti e le alchimie che tentavano di creare mondi online alternativi, indipendentemente dalla loro natura e dalla loro ambientazione, si susseguirono numerosi. Tra i vari progetti *EVE Online* (2003) tentò ambiziosamente di sfondare i confini del "mondo persistente" per creare un "universo persistente" dove i giocatori sono piloti di astronavi, tanto da combattimento quanto da trasporto, in perfetto stile *Elite*. A dispetto della sua complessità, *EVE* ha visto pian piano crearsi attorno a sé una discreta comunità di utenti , in virtù delle esclusive tematiche trattate, per quanto l'iniziale accoglienza fu decisamente freddina. Nello stesso periodo, la Sony Online Entertainment cercava di consolidare la sua posizione nel mercato lanciando *Star Wars: Galaxies* (2003), di fatto realizzando sulla carta un piccolo sogno di migliaia di appassionati, e l'anno successivo il seguito del suo titolo storico, *Everquest 2*. Nel primo caso, *SWG* ebbe un destino un po' altalenante: l'iniziale interesse molto forte venne lenito dalla complessità del gioco (e dalle mostruosa difficoltà da affrontare per diventare Cavaliere Jedi...) e quindi ucciso dalle pesanti rivisitazioni alle meccaniche di gioco che ne stravolsero le filosofie iniziali. *Everquest 2*, invece, non riuscì mai a sfondare anche a dispetto del tentativo di portare nel genere un approccio grafico di alto livello (dalle altissime richieste all'epoca!), purtroppo privo di personalità e stile. Un vero peccato per certi versi, dal momento che *EQ2* offriva caratteristiche molto interessanti sia dal punto di vista dei rapporti sociali, sia da quello dei combattimenti e dell'intelligenza artificiale, al prezzo tuttavia di un'eccessiva complessità.

Intanto, forte delle risorse economiche accumulate nella madre patria (cercate dettagli nel box "Dalla Corea con furore"), la NC Interactive si preparava a invadere il mondo occidentale con la collaborazione di Richard Garriot, fondando negli Stati Uniti la NC Soft. Il primo progetto del redivivo Lord British (per quanto non veramente "suo") fu *Lineage II* (2003), seguito dell'omonimo successo coreano del 1998: offrendo uno scenario fantasy particolarmente abbellito dal gusto orientale, *L2* riscosse un successo interessante, i cui numeri (oltre cinque milioni di account creati) appaiono però visibilmente viziati dall'atipico mercato Coreano che lo ha visto nascere. Decisamente più occidentale e interessante dal punto di vista dell'ambientazione, fu *City Of Heroes*, sempre della NC Soft: questa volta non erano né elfi e nani, né alieni e astronavi a diventare gli alter ego virtuali dei giocatori, ma i più classici supereroi dei comic americani con tanto di poteri speciali e super cattivi (interpretabili in un secondo momento tramite l'espansione *City of Villains*). Accattivante e divertente, *City of Heroes* non ha probabilmente guadagnato il posto che meritava più per "colpa" dell'agguerrita concorrenza, che di effettivi demeriti, complice forse la stessa ambientazione troppo fuori dagli schemi più apprezzati. Degni di nota, infine, più come occasioni mancate che come progetti di interesse, sono *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* e *The Matrix Online*. In entrambi i casi, la forte licenza di provenienza, con tutte le considerazioni del caso sulle potenzialità da esplorare, non è bastata a compensare una

CRONACA NERA

Anche se non così spesso come si vorrebbe far pensare, i MMORPG sono stati oggetto di casi di cronaca nera dal pesante scalpore. La storia ci racconta di casi di suicidi causati da avvenimenti di gioco, o percosse fisiche accadute tra conoscenti in seguito a "sgarri" di gioco. Trattandosi di giochi dall'elevato coinvolgimento emotivo, i MMORPG sono, purtroppo, più esposti a questo genere di eventi, sebbene stiamo parlando di casi isolati e di soggetti con evidenti problemi di ben altra natura rispetto a quelli ludici.

I RUOLI

IL SUPPORTO

In questa categoria ricadono, invece, tutti i personaggi un po' ibridi che hanno utilità a livello di potenziamento di gruppo (in gergo *buff*) e che possono all'occorrenza svolgere gli altri ruoli, anche se non in maniera assolutamente identica. La forza dei personaggi di supporto è, infatti, nella versatilità, al prezzo di una mancanza di specializzazione che impedisce loro di sostituirsi totalmente alle altre classi.

Ultima Online

Ultima Online

PLANETSIDE

Tra i vari esperimenti costruiti sulla struttura dei MMORPG, Planetside rappresenta un caso unico ed estremamente atipico. Al di là dell'ambientazione fantascientifica, infatti, *Planetside* è uno sparatutto in prima persona che si appoggia a un mondo persistente, con un sistema di esperienza per i giocatori ricavato direttamente sulla base del loro successi sul campo. Eliminato del tutto l'aspetto PVE, dunque, il fulcro del gioco diventano le battaglie campali tra gli eserciti delle tre fazioni in lotta, impersonati dai giocatori, con un impostazione da FPS online classico (numero di combattenti a parte...). Il gioco offriva dei veri e propri continenti da conquistare, attraverso la cattura di precise strutture, che fornivano dei reali vantaggi alla fazione in controllo: un esempio molto funzionale di mondo persistente modificato a livello globale dalle azioni dei giocatori. L'idea era eccellente, lo sviluppo tecnico un po' meno, ma ancora oggi *Planetside* è un progetto piuttosto seguito. A quando la realizzazione di un nuovo gioco con questi stessi presupposti?

BILANCIAMENTO

Con *DAoC*, che introdusse un concetto di fazioni differenti non solo nel nome, ma anche nelle caratteristiche, il mondo dei MMORPG si trovò ad affrontare il problema del bilanciamento. Raramente un gioco di questo tipo che include una forte componente PVP riesce a raggiungere la forma "ottimale" alla sua partenza, anzi, spesso e volentieri impiega parecchio tempo (e parecchie patch) a ottenere un simile risultato. Nel mentre, le parole che accompagnano i cori di giocatori sono sempre di lamentela, inneggiando al "nerf" (ossia alla diminuzione, vista con negatività, delle caratteristiche di una specifica classe).

realizzazione tecnica e stilistica mediocre, per un genere che concede pochissimo margine agli errori. Tralasciando *Motrix*, il cui sviluppo fu particolarmente travagliato anche a causa di vari passaggi di "proprietà" (nel 2005 il progetto è infine passato sotto l'ala della SOE), il flop di *D&D* fu una sgradita sorpresa, specialmente considerando l'esperienza dei suoi sviluppatori, i già citati Turbine Entertainment, attualmente al lavoro (forse è il caso di dire purtroppo) su un nuovo esponente del genere su licenza, *Lord Of The Rings Online*.

ORDE ONLINE

Giunti ormai ai giorni nostri nel tracciare le linee guide del genere, abbiamo volutamente omesso nella cronologia il gioco che ha attualmente raggiunto il più grande successo storico, con l'intenzione di approfondirne le caratteristiche. Con *World Of Warcraft*, infatti, Blizzard è riuscita nella grandiosa impresa di ricreare un mondo dettagliato e curato come sua abitudine, facendo contemporaneamente tesoro delle esperienze passate per aggirare molte delle problematiche del genere e renderlo accessibile a una base di giocatori decisamente più estesa rispetto a quanto accadeva prima. Non è un caso, infatti, se molte delle sue caratteristiche sono chiaramente pensate per rendere l'esperienza di gioco godibile indipendentemente dal fattore tempo e senza richiedere un livello di impegno elevato, cercando allo stesso tempo di strizzare l'occhio anche ai giocatori più "dedicati". La base di partenza ha indubbiamente facilitato il compito, potendo Blizzard contare su un mondo dotato di una propria storia e di regole "fantasy" già in parte definite da una saga di indiscutibile successo. In *World Of Warcraft*, tuttavia, sono riusciti a dare organicità e coerenza a questo universo riuscendo perfettamente a offrire al giocatore un mondo che si ha voglia di esplorare, anche grazie all'utilizzo di una struttura narrativa e un impianto di quest che finora erano sempre mancati nel genere. Paradossalmente, *WoW* è il MMORPG dalle meccaniche più vicine a un GdR tradizionale: questo aspetto, unito all'accattivante impatto grafico ricco di stile e caratterizzazione e alla semplicità di gioco, ha probabilmente contribuito alla sua incredibilmente rapida diffusione che oggi vede milioni e milioni di giocatori vestire i panni di Orda e Alleanza. Come avveniva in *DAoC*, infatti, ai giocatori viene chiesto di decidere una fazione di appartenenza che identifica un "nemico" contro cui scontrarsi, sebbene permanga la diversità nei server tra PVE e PVP. Questo aspetto non è stato però approfondito ai livelli di reali battaglie campali, ma è presente solo in apposite arene di scontro tematiche (e nelle scaramucce che possono scatenarsi in giro per il mondo...). Di fatto, questa può essere vissuta come l'unica limitazione di un gioco che ha saputo invece migliorare tutti gli aspetti del genere: sfruttando il sistema a istanze originariamente introdotto da *Lost Dungeon of Norrath* e portandolo a un nuovo livello di personalizzazione, per creare contenuti di qualità da affrontare in gruppo. Da pochissimo è stata inoltre resa disponibile la prima espansione, *The Burning Crusade* che, oltre ad aver ammorbidito alcuni degli aspetti meno convincenti del gioco come la ripetitività dei contenuti al livello massimo, testimonia con le sue quasi tre milioni di copie vendute in un singolo giorno come il fenomeno *World Of Worcroft* sia tuttora più vivo che mai. È una conferma di come il titolo Blizzard sia diventato effettivamente uno standard nel genere, con cui chiunque si dovrà confrontare nel tentativo di sviluppare un valido antagonista. ***GMCGDR***

World Of Warcraft

AZIONE DI RUOLO

Quando dadi e statistiche contano meno della velocità con cui il vostro indice clicca il tasto del mouse, nasce un sotto-genere tutto particolare. **Mosè Viero** cerca i "drop" più rari nei meandri dei GdR d'azione!

In passato, molti filosofi misero al centro delle loro teorie estetiche l'idea di "gioco" come di regno in cui domina incontrastato l'incerto. Il bello del sedersi attorno a un tavolo assieme a tanti amici per "giocare" è il fatto che nessuno sa come andrà a finire, che tutte le opzioni sono aperte, che tutti partono dallo stesso punto per tentare di fare meglio degli altri. Anche nel gioco di ruolo, che pure è un momento ludico decisamente anomalo rispetto a tanti altri, vige questo assioma. Lo sa bene chi progetta le regole: gran parte dei grossi manuali che illustrano i più complessi e diffusi sistemi di regolamento, infatti, è occupata dalla spiegazione di tutto ciò che, durante una sessione, ha la maggior probabilità di essere "incerto", cioè non risolvibile solo a parole o attraverso il semplice buon senso. Se un guerriero con addosso una pesantissima armatura tenta di guadare un fiume profondo, non ci vuole chissà che regola per decidere che annegherà. Se lo stesso guerriero affronta un pericoloso mostro, invece, il discorso cambia. Quale evento infatti è più incerto dello scontro fisico? Ecco che allora ogni manuale per il gioco di ruolo cartaceo si dilunga per la quasi totalità delle sue pagine a spiegare concetti collegati con il combattimento: il tiro per colpire, il tiro per ferire, i punti salute, la classe armatura... Qualche master poco fantasioso a volte scambia le dimensioni per l'importanza:

Darkstone

dato che il suo manuale spiega soprattutto come combattere, quando si tratterà di mettere in scena un'avventura sarà il combattimento a essere protagonista. Ci sono master per i quali le sessioni di gioco di ruolo sono concatenazioni di scontri, ciascuno più difficile del precedente. Questa sorta di equivoco si è trasmesso anche alla controparte elettronica dei giochi di ruolo cartacei, e si è sedimentato in un mondo in cui la contaminazione è la norma e in cui tantissimi prodotti di altri generi sono totalmente incentrati sul combattimento. Da questa alchimia sono nati giochi in cui la componente "ruolistica" funge solo da contorno, quasi da ambientazione, a lunghe sessioni di scontri con orde di nemici assatanati. Qualche volta il risultato è fastidiosamente riduttivo, ma per fortuna non è sempre così: il cosiddetto GDR action, di cui ora attraverseremo la storia recente, ha al suo interno vere e proprie perle in cui la giocabilità raggiunge livelli di perfezione invidiabili.

Naturalmente, la nostra storia non può non partire da *Diablo*, unanimemente riconosciuto come il capostipite del genere, almeno nella sua incarnazione più moderna. Quando il titolo Blizzard esce, nel 1996, solleva un vero vespaio: il mondo degli appassionati si divide in due fazioni contrapposte, chi lo ama da una parte e chi lo odia dall'altra. È facile affermare che le reazioni "estreme" sono spesso causate proprio dai grandi capolavori, di fronte a cui è impossibile restare indifferenti o esprimere un giudizio di medietà. E in effetti sotto molti punti di vista *Diablo* capolavoro lo è veramente: se non altro, un capolavoro di sovrapposizione fra semplicità, eleganza e giocabilità. L'idea alla base è disarmante: Tristram, un villaggio di un tipico mondo fantasy medievaleggiante, è invaso da orde demoniache; il giocatore deve impersonare un eroe che si immerge nei sotterranei del villaggio e, livello dopo livello, uccide tutti i demoni e il loro capo, ovvero il diavolo in persona. Potrebbe essere lo spunto iniziale di un buon sparatutto: l'idea geniale di Blizzard è precisamente quella di declinare una sceneggiatura da sparatutto su un sistema di regole, ovviamente semplificato, che ricorda quello di un gioco di ruolo. In *Diablo*, oltre all'ambientazione fantasy, ci sono i punti esperienza, i personaggi che crescono di livello, dialoghi molto rudimentali con gli abitanti del villaggio, insomma tutto quello che normalmente si associa con l'idea di gioco di ruolo. E naturalmente, a suggello di tutto questo, c'è la provata capacità di Blizzard di dar vita a una giocabilità fluente, semplice e profonda allo stesso tempo, quel tipo di giocabilità che sarebbe opportuno avere anche in tanti prodotti che magari partono da un'idea originalissima ma che poi si rivelano del tutto incapaci di concretizzarla veramente a livello ludico. Oltre a questo, elementi importanti del successo di *Diablo* sono sicuramente le atmosfere evocate (non è un caso che all'epoca molte recensioni si siano soffermate per lunghe righe sulla qualità della musica) e anche su un utilizzo

COS'È L'AZIONE?

**Su che base va identificato un GdR d'azione? *Oblivion* può essere definito come un GDR d'azione? Ci è capitato, giocando una partita al capolavoro Bethesda, di non impugnare un'arma per oltre dieci ore (tempo reale, non tempo di gioco). L'equivoco è tutto di carattere terminologico. Cosa si intende con "azione"? Secondo alcuni, un gioco di ruolo è d'azione quando ci sono tanti combattimenti. Se accettiamo questa semplicistica definizione, praticamente tutti i giochi di ruolo in commercio, con una o due eccezioni, sono "d'azione". Secondo altri, un gioco di ruolo è d'azione quando viene richiesto al fruitore un intervento in prima persona nei combattimenti. Se accettiamo questa seconda definizione, sono GDR d'azione sia *Gothic*, sia *Oblivion*, mentre non lo è *Dungeon Siege*, dove il combattimento è praticamente automatizzato. Noi preferiamo una terza definizione: un GDR è d'azione quando non lascia nessuna reale libertà interpretativa. *Oblivion* è pieno di combattimenti, ma chi lo usa può tranquillamente interpretare un pacifico turista che viaggia da una città all'altra di Cyrodiil. In *Gothic* i combattimenti sono adrenalinici, ma il giocatore ha davanti effettive scelte da compiere e non semplicemente un mondo da liberare dalle creature ostili. Come sempre quando si dà una definizione, bisogna fare attenzione a non confondere la qualità con la quantità: un GDR può essere zeppo di scontri con nemici, ma la sua essenza dipende dalla filosofia con cui questi scontri interagiscono con il resto del gioco.
Naturalmente, il dibattito è aperto.**

Darkstone

Darkstone

Diablo

MITOLOGIA

Quasi tutti i titoli citati sono ambientati in una sorta di fantastico Medioevo europeo, ma ci sono delle differenze. Alcuni giochi (*Diablo*, *Guild Wars*) pongono l'accento sulle atmosfere gotiche, altri (*Nox*) sono più leggeri e ridanciani, altri ancora (*Dungeon Siege*, *Sacred*) decisamente più fiabeschi. Casi a parte sono *Throne of Darkness* e *Guild Wars: Factions*, di ambientazione orientaleggiante, *Guild Wars: Nightfall*, di ambientazione arabica, e *Titan Quest*, di ambientazione storico-mitologica.

Diablo

sapiente della generazione casuale: ciascun livello dei sotterranei, infatti, viene creato dal programma all'inizio della partita. Di conseguenza, è possibilissimo incontrare un mostro mai visto anche dopo aver completato il gioco più volte: è chiaro che il fattore longevità ne guadagna tantissimo, soprattutto se a tutto questo uniamo il fatto che fin da subito Blizzard mette a disposizione gratuitamente i suoi server di Battle.net per il gioco online.

Il grande successo avuto da *Diablo* spinge naturalmente molte case di sviluppo e di produzione a cavalcarlo, proponendo titoli che talvolta vi si ispirano vagamente e talvolta invece riproducono quasi totalmente la sua atmosfera di fondo. Fra questi ultimi va segnalato, per esempio, *Dorkstone*, uscito nel 1999 e sviluppato da Delphine Software per GOD Games. Anche in questo gioco l'idea di base è far percorrere al giocatore una serie di dungeon popolati da nemici via via più feroci, fino al "boss" finale, in questo caso un malvagio sacerdote di nome Draak. Due le novità degne di nota. Anzitutto, il giocatore è chiamato a impersonare non uno ma due eroi contemporaneamente: la possibilità di passare in ogni momento dal controllo di uno al controllo dell'altro inaugura un tipo di giocabilità che poi tornerà in diversi GDR action successivi. In secondo luogo, *Dorkstone* è il primo titolo del suo genere a proporre una grafica interamente tridimensionale; naturalmente, gli standard sono quelli del 1999 e a vederli adesso sono un pugno sullo stomaco (in questo senso, è interessante riflettere sul fatto che la grafica in 2d regge molto meglio la prova del tempo rispetto a quella nel 3d "primitivo" dei giochi usciti a cavallo del 2000). Però è interessante pensare come a quel tempo si rimanesse sconvolti da funzionalità oggi del tutto ovvie, come per esempio la possibilità di cambiare il punto di vista.

Sempre del 1999, sviluppato da Cinematix Studios, è *Revenont*, altro GDR d'azione chiaramente ispirato a *Diablo*. Il giocatore vi impersona un guerriero del passato resuscitato da un mago e da lui utilizzato come strumento per combattere il male. Di qualità discontinua, *Revenont* si segnala soprattutto per l'introduzione di un concetto che in seguito avrà fortuna: la crescita delle abilità del personaggio viene gestita non tramite i consueti punti da distribuire, ma in base all'uso che viene fatto delle abilità medesime. Qui ancora rudimentale, questo sistema verrà perfezionato, all'interno del medesimo genere, da *Dungeon Siege* nel 2002.

Il 2000 è un anno cruciale per il GDR d'azione: in un certo senso, è il momento di passaggio alla generazione successiva rispetto a quella di *Diablo*. Nel 2000 esce il seguito del capolavoro Blizzard, ma qualche mese prima compare sugli scaffali un altro titolo degno di nota, forse il vero primo esponente della "seconda generazione" di questo genere. Stiamo parlando di *Nox*, ottimo lavoro partorito dalle menti dei compianti Westwood Studios: per qualche tempo, in quei mesi, sembra che possa ripetersi a un nuovo livello la leggendaria rivalità Blizzard-Westwood risalente ai tempi in cui alla serie *Worcraft* si opponeva la serie *Commond & Conquer*. In *Nox* il giocatore impersona l'anonimo teen-ager americano Jack, catapultato suo malgrado in una dimensione parallela, dove deve vedersela con la cattiva strega Hecubah. Oltre a una grafica in

Diablo

Diablo

Diablo 2

DONNE

È interessante osservare che nella quasi totalità dei casi il nemico finale da sconfiggere è una entità maschile. L'unica eccezione è Hecubah, la strega cattiva di *Nox*, che peraltro è tutto fuorché realmente spaventevole (sembra una versione fantasy della strega di Biancaneve!).

Diablo 2

Dungeon Siege

Dungeon Siege

Dungeon Siege

alta risoluzione pulitissima e a una giocabilità rapida e funzionale, *Nox* porta nel genere un'idea inedita e molto originale: la presenza di tre binari narrativi differenti, ciascuno riservato a una delle tre classi che è possibile impersonare nel gioco. Ciascuna classe è in pratica dotata non solo di una giocabilità diversa, ma anche di una sua storia personale, che è simile alle altre solo a livello di canovaccio, ma in cui ogni ambiente e ogni episodio è pensato per l'utilizzo ottimale delle

abilità di quella classe. Gli entusiasmi per il titolo Westwood, purtroppo sottovalutato dal grande pubblico, scemano improvvisamente quando sulla scena compare l'atteso seguito di *Diablo*. Dal punto di vista estetico e tecnico, però, il gioco è per molti una delusione: la grafica è quasi identica a quella dell'originale, e i progressi fatti nel frattempo dalla tecnologia informatica rendono la cosa poco digeribile a molti fan (la situazione migliorerà molti mesi dopo con l'uscita dell'espansione *Lord of Destruction*, che aumenterà la risoluzione massima disponibile, peraltro ancora inferiore a quella consentita da *Nox*). In compenso, tutta la restante parte del prodotto è praticamente perfetta: cinque classi, uno sviluppo dei personaggi approfondito e coerente, decine di abilità da utilizzare, quattro atti con diversa ambientazione lunghi ciascuno come tutto il gioco originale... la carne al fuoco è tanta e il successo è notevole sia a livello di critica sia a livello di pubblico. Resta intatta anche l'atmosfera di sospesa inquietudine che pervade tutto il gioco, ed entrano quasi nella leggenda i filmati che separano gli atti e che raccontano, con piglio cinematografico e una qualità visiva ancora oggi notevole, la terrificante parabola del vincitore del male trasformatosi a sua volta in nuova incarnazione del medesimo. *Diablo II* è, per molti versi, l'esempio perfetto di come siano i dettagli a fare la differenza tra un buon gioco e un capolavoro. Di fronte a un prodotto tanto valido, non sorprende che la schiera dei fan si moltiplichi a dismisura, anche grazie al consueto ottimo supporto per il multigiocatore. Proprio pensando alla sezione online, tra l'altro, è calibrato il nuovo controverso sistema di salvataggio, che mette da parte, alla fine di ogni sessione di gioco, lo stato del personaggio e delle missioni ma non lo stato delle mappe, che si rigenerano completamente tra una partita e la

COMBATTERE IN COMPAGNIA

Il GDR d'azione è un genere particolarmente adatto al multigiocatore. Avendo la storia generalmente un peso leggero (talvolta quasi inesistente), è facile per gli sviluppatori adoperare il mondo creato come potenziale sfondo per allegre scorribande in compagnia, in cui solitamente si collabora tentando di massimizzare le sinergie tra le abilità dei diversi personaggi coinvolti. Anche in quest'ambito il capostipite è stato *Diablo*, il primo titolo a sfruttare il sistema di gioco online denominato Battle.net. Naturalmente, si trattava di un primo passo: nel 1996 non esisteva la banda larga, la connessione a Internet era un privilegio di pochi e per giunta si pagava a tempo e quindi scoraggiava sessioni di gioco online particolarmente lunghe. In più, il fatto che i personaggi per il gioco in rete venissero salvati sul computer dell'utente favoriva le modifiche illegali dei medesimi. La situazione è già profondamente cambiata quando arriva *Diablo II*, forse il primo gioco del genere ad avere un successo basato in gran parte sulla estrema versatilità del suo utilizzo in rete. Il nuovo sistema di salvataggio, che conserva i personaggi ma non le mappe, e soprattutto la custodia dei primi nei server Blizzard anziché nei computer dei giocatori, trasformano il titolo in un vero banchetto per gli amanti del multiplayer cooperativo, ponendo serie basi per il futuro, come ci ha dimostrato *Guild Wars*.

TUTTI PAZZI PER IL MANA

In quasi tutti i giochi citati, gli incantesimi vengono lanciati consumando il "mana", ovvero l'energia magica. Quando questa si esaurisce, occorre aspettare che si rigeneri (o bere una pozione) per poter lanciare altre magie. L'unica eccezione è *Sacred*, in cui la frequenza di lancio degli incantesimi è determinata solamente dal loro tempo di ricarica.

Dungeon Siege 2

Dungeon Siege 2

Dungeon Siege 2

successiva. È, appunto, un sistema discusso: ma è anche perfettamente funzionale alla filosofia del gioco, incentrata sul personaggio più che sulla storia, tanto che sarà anch'esso, successivamente, oggetto di palese ispirazione.

Il 2001 può essere ribattezzato, a voler essere cattivi, come l'anno dei cloni di *Diablo II*. Apre le danze il mediocre *Nightstone* di New Horizon Studios, nel quale è possibile impersonare, anche contemporaneamente nella stessa partita, tre eroi alla ricerca della pietra del titolo, responsabile della rinascita del male. Niente di nuovo sotto il sole, se non la particolare struttura che collega a ciascuna missione una sua mappa e lascia al giocatore la libertà di decidere l'ordine con cui affrontare le varie quest. Segue *Throne of Darkness* di Click Entertainment, un gruppo di sviluppatori formato, tra gli altri, da alcuni transfughi di Blizzard. L'originalità in questo caso è praticamente ridotta all'ambientazione: al tradizionale fantasy ispirato al Medioevo europeo si sostituisce un fantasy simil-giapponese popolato da samurai, ninja e daymo.

Il 2002 è un anno importante non tanto per la qualità intrinseca dell'uscita che lo contraddistingue, bensì perché segna l'inizio di un nuovo modo di intendere il genere, meno vincolato al suo capostipite, più libero di sperimentare anche a costo di allontanarsi dal modello. Nella prima metà dell'anno compare nei negozi *Dungeon Siege* di Gas Powered Games, casa di sviluppo capitanata da Chris Taylor, veterano della strategia in tempo reale. Pubblicato da Microsoft, *Dungeon Siege* è sostenuto da un battage pubblicitario notevole, che ne decreta il successo immediato: come detto sopra, il gioco è in realtà più interessante a livello di filosofia che non a livello di realizzazione concreta. Il giocatore impersona il solito eroe col compito di salvare il mondo, che in questo caso è il continente di Aranna. Per raggiungere questo scopo, il personaggio deve attraversare decine di ambientazioni diverse, tutte popolate irrimediabilmente di creature ostili da sconfiggere; ogni tanto però si incontra anche una città o un avamposto dove vengono assegnate missioni, e dove con un po' di fortuna si può anche incontrare qualcuno disposto a unirsi all'avventura. L'originalità di *Dungeon Siege* risiede anzitutto nel suo comparto tecnico, all'epoca da vera e propria "next generation": il mondo è interamente tridimensionale, pieno di elementi animati e soprattutto viene caricato completamente all'inizio della sessione di gioco, che così può svolgersi senza nessuna interruzione e nessun caricamento. Al giorno d'oggi può sembrare poca cosa, ma all'epoca partire da una foresta, entrare in una caverna e uscire un'ora dopo dalla medesima sbucando sulla cima di una montagna innevata è ancora un'esperienza praticamente inedita per il videogiocatore medio. Dal punto di vista della gestione delle abilità, *Dungeon Siege* punta sulla semplicità più totale: nessuna azione è richiesta al giocatore, le abilità con le armi o con gli incantesimi aumentano automaticamente con l'uso. Dato che anche i personaggi giocanti attaccano automaticamente i nemici in vista, *Dungeon Siege* sembra a molti giocatori un gioco che "si gioca da solo". Ed è proprio l'assenza di variabili e di strategia, sfociante in noia incombente, causata anche dalla totale mancanza di atmosfera, il difetto principale di un gioco che prometteva faville ma che si è rivelato alla prova dei fatti poco più di un tech-demo dello sfavillante motore grafico. Per fortuna il buon lavoro realizzato verrà messo completamente a frutto, più avanti, nel secondo capitolo della serie.

Un nuovo GDR d'azione originale e

LE SOLITE CLASSI

All'interno dei giochi citati, i personaggi da scegliere rispondono solitamente a tipici modelli riconducibili a quattro tipologie: il guerriero forzuto, l'arciere/assassino, il mago e il sacerdote curatore. Talvolta è presente anche un personaggio "evocatore", ora declinato come druido, ora come negromante.

DUNGEON, OH CARO!

In *Diablo*, tutti i combattimenti avvengono in bui sotterranei, mentre tutti i dialoghi e i commerci avvengono sotto la luce del sole. Questa rigida dicotomia, che ha la sua origine in un "vizio" duro a morire del GDR cartaceo, è stata pian piano superata con l'arrivo di nuovi titoli. Già in *Nox* molti combattimenti avvengono all'aperto, in fitte foreste o in villaggi distrutti da invasioni nemiche.
In *Diablo II* la maggior parte del gioco si svolge all'aperto, e in generale in tutta la produzione più recente sembra che la situazione si sia capovolta e che il leggendario dungeon sia diventato la sede solo di alcuni nemici particolari, solitamente i più feroci. Il cambiamento ha probabilmente una motivazione tecnico-estetica: è più facile mostrare i prodigi della nuova grafica rappresentando una lussureggiante foresta piuttosto che un buio anfratto. Ma forse c'è di più: a pensarci bene, il passaggio dal dedalico labirinto alla complessità degli spazi aperti segna, da un punto di vista anche filosofico, la trasformazione del videogioco da prodotto "da sala giochi" a prodotto più vario e multiforme, in cui oltre che avanti e indietro si può anche andare a destra o a sinistra. Quello che ora ci pare ovvio è stato, in realtà, un traguardo raggiunto attraverso piccoli passi.

Nightstone

Nightstone

Revenant

Revenant

innovativo arriva nel 2004 da una casa di sviluppo tedesca di nome Ascaron, già nota per i suoi gestionali, soprattutto per la serie *Patrician*. Il gioco si chiama *Sacred* e in Italia il suo successo è aumentato dal fatto che il distributore FX Interactive lo mette in commercio fin da subito a prezzo ridotto. *Sacred* è simile ancora a *Diablo* nel fatto che permette la scelta di sei eroi, ciascuno dotato di un "albero" personalizzato di abilità, ma se ne distacca nell'organizzazione del mondo di gioco: il continente di Ancaria, che fa da sfondo al titolo, è rappresentato in 2d isometrico tramite una immensa mappa unica su cui si alternano città, villaggi, zone selvagge, montagne, deserti. Il giocatore è libero di vagare per il mondo come più gli aggrada, e se vuole può anche tentare di andare fin da subito in zone pericolosissime, pensate per personaggi di livello alto. In un certo senso, *Sacred* unisce alle meccaniche del GDR d'azione l'esplorazione libera che è solitamente tipica dei GDR veri e propri. Purtroppo alcuni difetti, come la storia che stenta a decollare e la rigenerazione estenuante dei nemici, impediscono a questo titolo di raggiungere l'olimpo dei capolavori, ma il seguito attualmente in lavorazione promette molto bene.

Nel corso del 2005 arrivano sugli scaffali due prodotti sicuramente degni di nota in questa carrellata di esponenti di punta di questo particolare sotto-genere. Il primo è un titolo anomalo, che probabilmente molti non inserirebbero nemmeno in questa categoria: si tratta di *Guild Wars* di

Revenant

IL GIOCO È UNA COSA SERIA!

Data la struttura di questo sotto-genere, spesso al suo interno manca qualunque tipo di profondità nell'indagine psicologica e morale: i cattivi vanno eliminati perché sono tali, punto. Felici eccezioni a questo assioma sono *Dungeon Siege II*, in cui il nostro eroe inizia dalla parte dei cattivi e rinsavisce solo in seguito, e *Guild Wars*, in cui una campagna lunga e complessa lascia spazio anche a limitati cambi di fronte. Volendo, anche nella serie *Diablo* c'è un elemento che stimola la riflessione, dato che l'eroe del primo episodio diventa, sotto l'influenza del maligno, il nemico da combattere nel secondo.

Sacred

Sacred

Sacred

OGGETTI

Una caratteristica dei GDR d'azione è l'enorme quantità di equipaggiamento presente: trovare oggetti rari e preziosi è una sorta di obiettivo parallelo a quello di eliminare i cattivi. Molti titoli distinguono tra oggetti comuni, oggetti rari e oggetti unici: solitamente trovare uno di questi ultimi è questione di mera fortuna. A volte ci sono anche oggetti "di gruppo", cioè parti di equipaggiamento che costituiscono un "set" e che, se riunite, acquistano potenziamenti ulteriori. Da avventuriero a collezionista il passo è breve!

Throne Of Darkness

ArenaNet. È un gioco che si può utilizzare solo in rete, ma è molto diverso dai MMORPG, i giochi di ruolo online che tanta attenzione stanno attirando in quest'ultimo periodo. Lo schema di base è tradizionale: si sceglie un personaggio fra sei classi e lo si guida in una storia composta da missioni principali e missioni secondarie, tutte più o meno incentrate sulla eliminazione di gruppi di nemici.

Throne Of Darkness

Tutto ciò avviene solo online, ma con modalità, come già detto, piuttosto singolari. In *Guild Wars*, possiamo interagire con altri giocatori umani solo in alcune mappe, le città e gli avamposti: tutto il resto del mondo è "istanziato", cioè creato appositamente per il giocatore (o per la squadra) che vi accede. Una sessione a *Guild Wars* è quindi molto più simile a una sessione di *Diablo II* giocato online che non a una sessione di un MMORPG tradizionale come *World of Warcraft*. Anche perché la presenza di compagni controllati dal computer arruolabili in ogni momento rende il gioco fruibile anche al più asociale dei suoi iscritti. Il background dell'ambientazione, che dal fantasy europeo passa al fantasy orientaleggiante della prima espansione *Factions* e poi al fantasy arabico della seconda espansione *Nightfall*, è singolarmente ricco per un gioco di questo tipo. Se uniamo a tutto ciò un motore grafico solido, flessibile ed elegante, l'assenza di quote mensili da pagare, un supporto tempestivo e l'aggiunta costante di nuovi contenuti, possiamo capire facilmente come *Guild Wars* sia diventato in pochi mesi uno dei protagonisti assoluti del panorama videoludico su PC.

Sempre nel 2005 è arrivato anche il secondo capitolo di *Dungeon Siege*, che rappresenta in un certo senso ciò che questo gioco avrebbe dovuto essere fin dall'inizio. Al motore grafico caratterizzato ancora dalla mancanza totale di caricamenti, si aggiunge ora una storia interessante, meno univoca rispetto al passato e affiancata da tante avventure parallele che contribuiscono a definire meglio il mondo di gioco. L'aggiunta di abilità da attivare ha dato al titolo un nuovo spessore strategico, e la profondità degli argomenti trattati ha reso il nuovo prodotto di Gas Powered Games (a cui si è recentemente aggiunta l'espansione *Broken World*) un gioco che si colloca, per certi versi, sul crinale che separa il GDR d'azione dal GDR vero e proprio.

L'ultimo esponente notevole, in ordine di tempo, di questo sotto-genere, è senza dubbio l'ottimo *Titan Quest* di Iron Lore Entertainment, casa di sviluppo capitanata da un altro "guru" della strategia in tempo reale, Brian Sullivan (già membro di Ensemble

Throne Of Darkness

Studios). La struttura richiama apertamente quella di *Diablo II*, ma il gioco è comunque originale grazie alla inedita possibilità di creare personaggi multiclasse, grazie alla sua ottima grafica in 3d piena di effetti speciali e soprattutto grazie alla sua ambientazione, caratterizzata da un fantasy modellato sulle mitologie delle popolazioni antiche, riprodotte su schermo con una inusuale correttezza "storica". L'espansione, ancora in via di sviluppo, si intitolerà *Immortal Throne* e vedrà la luce nella prima metà del 2007. Cosa ci aspetterà in futuro per quanto riguarda questo particolare sotto-genere? In questo momento è difficile dirlo, dato che i titoli recenti più blasonati, quelli che abbiamo appena descritto, continuano a girare attorno ai medesimi concetti e si concretizzano, in ultima analisi, nel tentativo di perfezionare uno schema di gioco che ormai mostra i segni del tempo. Forse la prossima svolta arriverà, ancora una volta, da Blizzard: secondo voci di corridoio non confermate il suo *Diablo III* sarebbe già in sviluppo... non ci resta che aspettare! **GMCGDR**

Titan Quest

Titan Quest

Titan Quest

RUOLI DI PRIMO PIANO

Che cosa succede quando l'azione pura in prima persona prende il sopravvento sulle meccaniche più ragionate dei Giochi di Ruolo, preservandone tuttavia alcuni degli aspetti più caratteristici? Ce lo spiega **Fabio Bortolotti**

Il genere degli FPS, noti in italiano come "sparatutto in prima persona", ha rivoluzionato nel giro di pochi anni il mondo dei PC. Fino alla fine degli anni '90, infatti, impazzavano le avventure grafiche, gli strategici, le prime rudimentali simulazioni belliche e i giochi di piattaforme: poi nel giro di pochi mesi, alcuni geniali programmatori riuscirono a sfruttare appieno la potenza racchiusa dai nuovi computer, dando vita a quella che ai tempi sembrava una vera e propria realtà virtuale. La visuale in soggettiva, infatti, sembrava rendere qualunque esperienza di gioco sembrava più immersiva, coinvolgente e spettacolare, e generò rapidamente una moda, che ancora oggi non accenna a passare. Spesso i meriti di questa innovazione vengono riconosciuti solo a id Software e al suo *Wolfenstein 3D*, il primo vero FPS a riscuotere un successo mondiale, ma già ai tempi c'era chi si dilettava ad applicare questa nuova tecnologia ai giochi di ruolo, confezionando capolavori come *Ultima Underworld*, spin-off di *Ultima* nonché precursore dei vari *Elder Scrolls* e di tanti altri titoli.

A cavallo tra FPS e GdR, due generi divisi nettamente da svariate caratteristiche quali l'immediatezza, la durata e la struttura, c'è un'interessante terra di nessuno, abitata da titoli troppo complessi per essere bollati come semplici sparatutto ma troppo rapidi e istintivi per ricadere sotto la grande categoria dei giochi di ruolo. Ecco, dunque, una breve storia di tutti più importanti FPS/GdR del mondo dei PC, dai primi esperimenti ai più recenti successi.

I FIGLI DI DOOM

il successo di *Doom* fu incredibile, e nel giro di pochissimo tempo tanti giochi iniziarono a imitarlo, anche grazie alla politica di id, sempre disposta ad arrotondare i suoi guadagni dando in licenza l'uso del suo motore. Una delle conseguenze più interessanti di queste collaborazioni è *Heretic*, sviluppato da Raven Software e prodotto dallo stesso John Romero. Girava su una versione modificata del Doom Engine, e fu tra i primi a consentire di muovere lo sguardo in alto e in basso. Il lato più interessante, però, era il suo rudimentale

Deus Ex

THE WHEEL OF TIME

Basato sull'omonima saga fantasy scritta da Robert Jordan (oggi giunta all'undicesimo volume dei dodici previsti), *The Wheel of Time* è un FPS molto particolare. Al posto delle armi i giocatori avevano ben quaranta ter'angreal, dei potenti artefatti magici in grado di lanciare incantesimi, che all'occorrenza potevano essere combinati tra di loro. Questo sistema, pur essendo un po' macchinoso, consentiva di affrontare ogni livello in molti modi, lasciando spazio alle decisioni e allo stile di gioco di ogni singolo giocatore. *Tron 2.0*, pur non essendo un capolavoro, brilla per la sua originalità e per il suo stile grafico, in grado di mandare in visibilio chiunque sia cresciuto con il mito del cyberspazio, degli hacker e della fantascienza.

Deus Ex

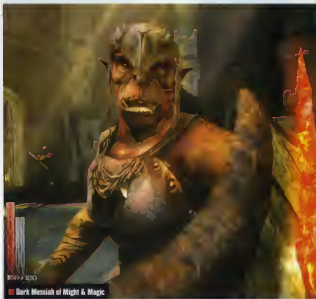
inventario, che permetteva di raccogliere oggetti di varia natura, utili per recuperare energia o per potenziare le caratteristiche del protagonista. Si trattava di un sistema molto semplice ed essenziale, ma che bastava ad aggiungere un pizzico di ragionamento in più e a spezzare la frenetica routine di corse e sparatorie. Il tutto era condito da un'ambientazione fantasy, tanto cara ai giocatori di ruolo, che a molti ricordò le atmosfere di *Catacomb 3D*, uno dei primissimi FPS creati dai ragazzi di id, nonché il meno conosciuto.

Nel 1995, esattamente un anno dopo, arrivò *Hexen: Beyond Heretic*, anch'esso basato sul motore di *Doom*. Oltre ad alcune migliorie tecniche, che consentivano lo sfruttamento di livelli più vasti e garantivano la possibilità di saltare, il dettaglio più importante era la possibilità di scegliere tra tre personaggi: un guerriero, un mago e un chierico. Questa scelta cambiava radicalmente lo

Dark Messiah of Might & Magic

Dark Messiah of Might & Magic

Star Wars: Dark Forces

Star Wars: Dark Forces

CORVI

Raven Software è la casa più prolifica, quando si parla di FPS/GdR: non solo ha firmato i vari *Heretic* e *Hexen*, ma ha anche lavorato a tutti i *Jedi Knight* (eccetto il primo, di LucasArts).

Heretic

Heretic

Catacomb 3D

stile di gioco, e permetteva di cominciare nuove partite incontrando armi e oggetti magici diversi. Un mago era potente sulla distanza e debole nel corpo a corpo, mentre un guerriero poteva gettarsi senza paura in qualunque mischia, ma si vedeva precluso qualunque tipo di attacco a distanza (almeno fino a che non incontrava il mitico "Hammer of Retribution"). Con il passare del tempo il mondo dei videogiochi scoprì le gioie del vero 3D, introdotto da *Quake*, permettendo a Raven Software di spingere a un nuovo livello le avventure fantasy del mondo di *Heretic/Hexen*. Il risultato fu *Hexen 2*, che riproponeva sostanzialmente gli stessi elementi del suo predecessore, limitandosi ad aggiungere nuove classi e oggetti. Tutti questi giochi hanno senza dubbio ispirato un recentissimo esponente del genere, l'eccellente *Dark Messiah of Might and Magic*.

CHE LA FORZA SIA CON L'FPS

Nel 1995, nel pieno del successo di *Doom 2*, i videogiocatori di mezzo mondo stavano facendo le loro prime esperienze con quella che oggi è una pratica molto diffusa: la creazione di mod. Il procedimento era incentivato dalla stessa struttura del gioco, che permetteva di creare dei file WAD (acronimo di "Where's All the Data?") che cambiavano radicalmente i livelli, i nemici e alcuni parametri. Alcuni di questi file erano semplici raccolte di livelli amatoriali, mentre altri adattavano il capolavoro di id ad altri universi narrativi, come per esempio quello di "Guerre Stellari". A un certo punto, però, LucasArts scese in campo in prima persona, decidendo di dare vita a un suo FPS, creando un nuovo motore grafico (simile a quello di *Doom*, ma leggermente più avanzato) e applicandolo alla "Galassia Lontana Lontana", traendo tutti gli ovvi vantaggi di una licenza ufficiale e di un ricco budget. Da questo progetto nacque *Dark Forces*, il primo sparatutto in soggettiva dedicato a "Guerre Stellari": era un gioco frenetico e adrenalinico, ma caratterizzato da una precisa storia, scandita da varie sequenze animate e da delle missioni, ognuna delle quali aveva dei precisi obiettivi e dei semplici enigmi da risolvere.

Il gioco, pur non essendo perfetto, ebbe successo, tanto da dare vita a ben tre seguiti ufficiali: *Star Wars Jedi Knight: Dark Forces 2*, *Star Wars Jedi Knight 2: Jedi Outcast* e *Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy*. Il tratto comune di tutti questi giochi è l'introduzione dei poteri della Forza, che si evolvono mano a mano che si prosegue nella trama. Sta al giocatore decidere quali potenziare, privilegiando l'attacco, la cura o l'agilità, facendo scelte in tutto e per tutto simili a

HERETIC 2

Heretic 2 **merita un discorso a parte, all'interno di questo speciale. Uscito nel 1998 e basato su una versione modificata del motore di *Quake 2*, riproponeva lo stile di gioco di *Heretic*, aggiungendo livelli enormi e strutturati ad arte. L'unico problema, se così lo vogliamo chiamare, era la visuale, non più in soggettiva ma in terza persona: questa scelta controcorrente generò svariate critiche, ma non compromise la qualità del gioco, assolutamente degno del nome che porta. In ogni caso *Heretic 2* vanta uno stile particolarmente simile agli FPS, tanto da poter essere affiancato al genere nonostante la sua visuale.**

Deus Ex: Invisible Wars

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

CARMACK

La filosofia di John Carmack, programmatore del motore di *Doom*, facilitò la proliferazione degli FPS. Il buon John, nel nome dell'etica hacker, era sempre felice di diffondere il suo motore e di permettere ad altri di utilizzarlo (a pagamento, o gratuitamente con i WAD).

quelle che si fanno quando si sale di livello in un normale GdR. Per amore di precisione, vale la pena notare come tutti i *Jedi Knight* non fossero strettamente degli sparatutto in soggettiva, in quanto passavano alla terza persona nei momenti in cui il protagonista estraeva la spada laser.

IL MONDO DI DEUS EX

Il 2000 vide l'avvento del gioco che con tutta probabilità rappresenta il più netto punto di incontro tra FPS e GdR: *Deus Ex*. Tanto per cominciare aveva una trama interessante, ambientata in un futuro distopico, dominato dalla violenza e minacciato da potenti gruppi terroristici. Suddetta trama reagiva in maniera sorprendente (per l'epoca) alle azioni del giocatore, conducendolo a tre diversi finali in base alle sue scelte, e garantendogli un livello di libertà assolutamente inedito negli sparatutto. Ogni combattimento poteva essere affrontato in più modi, affidandosi alla strategia, ai fucili da cecchino o alla forza bruta, o persino essere evitato. *Deus Ex*, infatti, poteva essere finito senza ricorrere alla violenza, fatto più unico che raro in un genere come gli FPS.

Parlando strettamente degli elementi da gioco di ruolo, invece, era necessario curare l'evoluzione del protagonista (chiamato JC, con un esplicito riferimento a Jesus Christ), scegliendo come investire i suoi punti abilità. Anche l'inventario rivestiva un ruolo di fondamentale importanza, così come la possibilità di potenziare il personaggio con dei particolari innesti cibernetici: tutte queste scelte si riflettevano anche sul rapporto con i personaggi non giocanti, che in determinati casi cambiavano reazione in base alla natura del JC che si trovavano davanti. Il secondo episodio, *Deus Ex: Invisible War*, ha mantenuto la struttura del suo predecessore, semplificandone alcuni aspetti ma restando fedele al suo spirito, squisitamente a cavallo tra GdR e FPS.

GIÙ NEL CYBERSPAZIO

Spesso gli elementi dei GdR vanno a braccetto con le tematiche fantasy, tanto care a chi ha sperimentato con D&D il lato cartaceo del gioco di ruolo. A volte, però, spuntano titoli che deviano da questa convenzione, proponendo avventure ispirate alla fantascienza e a libri come "Neuromante" ("Neuromancer", William Gibson). Uno di questi è *Tron 2.0*, un FPS nato come seguito del film "Tron", uscito nel 1982: la trama ripercorre le avventure di Jet, un giovane programmatore che è stato digitalizzato e intrappolato in un computer. Dovrà destreggiarsi tra virus, firewall e programmi di vario tipo, recuperando dati e scoprendo la natura del sistema che lo racchiude. Tutta l'azione del gioco risponde perfettamente ai canoni degli FPS, con veloci sparatorie e dei livelli particolarmente lineari, ma lascia spazio anche alle decisioni del giocatore, che di tanto in tanto è chiamato a decidere come far evolvere il protagonista.

MESSIA OSCURI

Dopo aver percorso il passato degli FPS/GdR, arriviamo finalmente al presente con l'ottimo *Dark Messiah of Might and Magic*. Si tratta di uno spin-off di *Might and Magic*, che a tratti ricorda *Heretic* e *Hexen*. A differenza di questi due classici, però, non sono presenti delle classi fisse: è il giocatore a decidere come investire i punti che guadagna, scegliendo se concentrarsi in un unico campo, acquisendone le abilità più avanzate, o se dare vita a un personaggio poliedrico (un sistema mutuato da *Arx Fatalis* degli stessi Arkane Studios). Questo, oltre ad aumentare la longevità del gioco consentendo di rigiocarlo con approcci differenti, aggiunge spessore ai combattimenti, che possono essere affrontati in tanti modi diversi. Il tutto è condito da una grafica di qualità, basata su una versione modificata del Source Engine di Valve. ***GMCGDR***

Hexen

Hexen

Tron 2.0

Tron 2.0

GIOCARE SU INTERNET

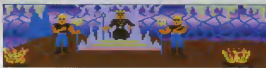
Sulla grande rete si possono trovare moltissimi giochi di ruolo "freeware", da scaricare o da giocare direttamente online, da soli o con amici, di qualsiasi genere e tipo! **Yuri Abietti** decide di dare un'occhiata ad alcuni dei siti che offrono questi servizi e ad alcuni dei titoli più interessanti

L'avvento delle connessioni a banda larga, la sempre più capillare diffusione di Internet, di connessione "wireless" aperte e di nuove tecnologie di programmazione (come Flash o Shockwave) ha aperto la porta del game-design al grande pubblico. Se negli anni settanta e ottanta il programmatore di giochi era una figura singola, geniale, insolita, che si occupava in prima persona di ogni aspetto dello sviluppo di un gioco, negli anni novanta e nei primi anni del ventunesimo secolo gli sviluppatori professionisti sono diventati dei "team", dei gruppi di programmatori ognuno dei quali è super-specializzato in un singolo aspetto della creazione di un nuovo videogioco (dalla grafica alla programmazione interna, dallo sviluppo di livelli e di missioni alla creazione della colonna sonora, eccetera). I giochi "freeware" o "shareware" a basso budget hanno fatto ripiegare la bilancia verso uno sviluppo individuale dei nuovi titoli: molti giochi programmati in Flash sono stati prodotti da un singolo programmatore o da un piccolissimo gruppo di persone appassionate che, a volte, lavorano a distanza, direttamente tramite la rete, magari senza mai incontrarsi di persona. La possibilità di imparare linguaggi come questo e di lavorare comodamente da casa propria, dando sfogo alla propria creatività, ha dato il via a una nuova corrente di giochi, spesso anche molto divertenti, e a un "revival" di molti

classici degli anni passati (come la ricreazione di giochi "coin-op" degli anni settanta e ottanta – come *Space Invaders*, *Tetris*, eccetera, spesso con nomi leggermente cambiati per non infrangere copyright e marchi registrati).

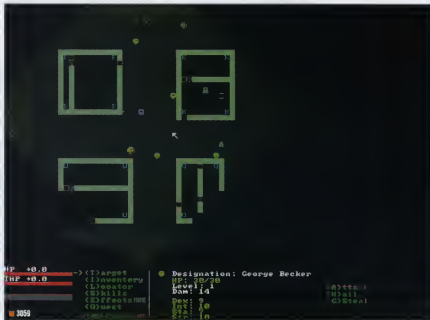
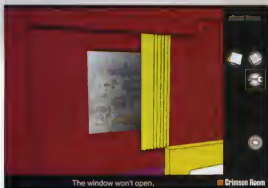
Questo nuovo movimento tipico della grande rete ha, ovviamente, toccato anche il genere degli "adventure" e dei "GdR".

Per esempio, ecco *3059*, un gioco di ruolo fantascientifico totalmente gratuito che si può scaricare sul sito ufficiale creato dal programmatore, Jeremy Vight (**http://phr00t.phpnet.us/3059/**). Anche se un po' scarno dal punto di vista grafico (ricorda certi GdR semitestuali dei primi anni ottanta) il gioco promette una grande libertà di movimento, ampi spazi di esplorazione e molte "quest" da risolvere. Altra cosa è *Aboddon*, creato da Gérard Prud'Homme, un GdR fantasy molto simile ai vari *Final Fantasy* o *Dragon Warrior*, con visuale dall'alto e personaggi in stile orientale. Il gioco si può scaricare dal sito **www.the-underdogs.info** (dove ci sono elencati anche molti altri giochi di questo genere) e presenta una grafica piacevole e una storia interessante da seguire, anche se molto semplice.

Chi di voi non ha mai sentito parlare di Richard Garriot, il grande "Lord British" della serie di *Ultima*, culminata in uno dei primi grandi MMORPG di grande successo, *Ultima Online*? Uno dei primi giochi di questo sviluppatore è *Akalabeth*, un GdR fantasy dall'aspetto grafico spartano ma dalla trama interessante. Anche se molti di noi non hanno avuto la possibilità di giocarlo in prima persona, o addirittura non ne hanno mai sentito parlare prima, ecco che ora, grazie a questa nuova ondata di "remake" su internet, è possibile scaricarlo gratuitamente e giocarlo sul proprio PC. Andando sul sito **http://www.geocities.com/AkalabethRemake/** è possibile leggere tutte le notizie riguardanti questo rifacimento e scaricare il gioco completo. E non è tutto: se siamo amanti della saga di Ultima potremo scaricare gratuitamente il quarto titolo della serie: *Ultima IV: Quest of the Avatar* dai link **http://www.moongates.com/U4/** e **http://xu4.sourceforge.net/** che presenta una versione riprogrammata del titolo in modo da essere più facilmente giocabile ed accessibile ai sistemi operativi moderni.

Oltre a questi rifacimenti moderni, con aggiunta di materiale grafico o sonoro per rendere più "attuale" un vecchio titolo, ci sono anche case produttrici originali che, dopo molti anni, decidono di far uscire i loro prodotti in versione freeware, completamente gratuita. È, ad esempio, il caso della Datasoft che ha deciso di rendere disponibile *Alternate Reality* di Phillip Price (un GdR fantasy ed epico del 1991) sul sito ufficiale: **http://www.eobet.com/alternate-reality/**.

Gli amanti di Tolkien, invece, potranno senza dubbio divertirsi con *Angband*, un GdR fantasy ambientato nella Terra di Mezzo all'epoca della guerra contro Melkor Morgoth, il primo Signore Oscuro, che prende il nome proprio dalla fortezza nera di questo grande nemico delle razze libere. Il titolo, caratterizzato da una presentazione grafica "retrò" e piuttosto spartana, è gratuito e

Crimson Room

The Dead Case

Lords of Midnight

scaricabile dal sito ufficiale **http://www.mangband.org/**, e presenta variazioni e migliorie in diversi "hack" creati successivamente che si possono esplorare al link **http://www.zangband.org/** e **http://www.thangorodrim.net/variants.html**.

E che dire di *Lords of Midnight*, gioco di ruolo fantasy programmato da Mike Singleton per la Beyond Software nel 1995? Anche questo mitico titolo è disponibile sul sito "The Gates of Varenon", al link **http://www.icemark.com/tower/index.html**. Gli amanti dei "classici" di questo genere, senza alcun dubbio, al giorno d'oggi possono sbizzarrirsi riprovando le stesse emozioni che hanno vissuto all'alba di questo genere videoludico: è sufficiente fare un po' di ricerca su Internet per trovare delle vere e proprie stanze di tesori nascosti e preziosi, proprio come accade ai protagonisti di questi giochi mentre esplorano dungeon, segrete e cunicoli sotterranei.

Riguardo, invece, all'ondata di titoli ex novo, che sfruttano le recenti tecnologie di programmazione e di presentazione dei contenuti su Internet, c'è davvero soltanto l'imbarazzo della scelta. Dato che questi giochi vengono linkati da moltissimi siti che raccolgono materiale di questo genere, è pressoché inutile fornire degli indirizzi precisi: sarà sufficiente fare una ricerca con Google o qualsiasi altro motore di ricerca online con il titolo preciso per trovare un sito che lo presenti e ci permetta di giocarlo direttamente sulla finestra del nostro browser, con

Murloc

The Phone

GIOCHI DI ESPLORAZIONE

Non si tratta di veri e propri "giochi di ruolo", ma di classici adventure "punta-e-clicca" in cui dovremo risolvere una serie di enigmi e di rompicapi esplorando varie stanze e raccogliendo indizi, aprendo porte o muovendo leve, combinando oggetti, eccetera. Di giochi di questo tipo ce ne sono molti online, ed è facile recuperarli facendo una semplice ricerca su un motore qualsiasi. Tra quelli più belli e famosi ricordiamo senza alcun dubbio *The Blue Chamber*, la serie di *The Crimson Room* di Yoshimitsu Takagi (*The Crimson Room*, *The Viridian Room* e *The White Chamber*) e il meraviglioso *Samorost* (che ha visto anche l'uscita di un sequel shareware, con una parte gratuita e una parte a pagamento su sottoscrizione: *Samorost 2*).

l'indubbio vantaggio di non dover scaricare né installare nulla sul nostro hard-disk. Per esempio, potremmo cominciare con *Murloc* (dalle omonime, odiatissime creature di *World of Worcraft*), un GdR fantasy piuttosto strano, il cui protagonista è una specie di mostro anfibio multicolore dotato di grandi spine gialle sulla schiena: l'interfaccia è semplice e il sistema di comando diretto e intuitivo. Attraverso una serie di dialoghi e di combattimenti potremo avanzare nella trama del gioco risolvendo man mano "quest" sempre più difficili e acquistando armi e oggetti speciali sempre più potenti, nella migliore tradizione dei role-playing fantastici. Oppure, per chi ama maggiormente le ambientazioni horror, è possibile giocare a *Homestor's Halloween Potion-Ma-Jib*, un GdR con influenze adventure e rompicapo ambientato ad Halloween in cui dovremo trovare degli ingredienti particolari per preparare dolcetti e torte per una delle feste più "paurose" dell'anno! O ancora, tornando al fantasy, si può giocare un'avventura dalla grafica "pixelosa" tipica degli anni ottanta, e dei "coin-op" da bar, collegandosi al sito **http://www.homestarrunner.com** o cercando su internet il titolo *Peasant's Quest*.

Un altro gioco molto accattivante è senza dubbio *The Hiding Room*: si tratta di un gioco d'avventura con una bellissima impostazione grafica in 3D, in cui dovremo esplorare una serie di stanze e raccogliere indizi per scoprire che fine abbia fatto il protagonista, misteriosamente scomparso.

Insomma, c'è davvero l'imbarazzo della scelta, e la creatività degli utenti non ha altri limiti che non siano la propria immaginazione e l'impegno nello sviluppo. Tra gli altri esempi notevoli citiamo *The Phone*: un inquietante gioco d'investigazione in cui dovremo utilizzare un telefono pubblico digitando diversi numeri per essere teletrasportati in altre "location", dove dovremo quindi raccogliere indizi e risolvere determinati rompicapi. Oppure ancora, *The Dead Case*, in cui, addirittura nei panni del fantasma del protagonista (assassinato all'inizio del gioco) dovremo fare luce sull'omicidio e, soprattutto, sull'identità dell'assassino! Giochi di questo genere vengono creati in continuazione e la rete è una fonte inesauribile di materiale per passare il tempo divertendosi con "concept" a volte davvero innovativi e interessanti. Chi dovesse incontrare qualche titolo di questo genere degno di nota, può ovviamente farcene pervenire notizia scrivendoci ai soliti indirizzi. Buon divertimento! **GMCGDR**

Peasant's Quest

Giochiamo (di ruolo) spendendo POCO

Quando un gioco inizia ad avere qualche anno sulle spalle, o anche solo se vende meno di quanto dovrebbe, finisce sugli scaffali dei negozi con un invitante prezzo budget. Ebbene, si da il caso che un buon gioco di ruolo non invecchi quasi mai, e che di conseguenza tra decine di giochi d'azione di serie B possano nascondersi delle vere perle. In questa pagina abbiamo raccolto tutti i migliori GdR che potete trovare a basso prezzo, pescando dalle linee budget o ordinando una copia in arretrato di GMC

TITOLI ECONOMICI: DOVE E COME

ALLEGATI A GMC

Titolo	Rivista	Mese
Deus Ex	GMC n° 69	ottobre 2002
Gothic	GMC n° 77	maggio 2003
The Wheel of Time	GMC n° 80	agosto 2003
Arx Fatalis	GMC n° 96	novembre 2004
Morrowind + Bloodmoon	GMC n° 102	aprile 2005
Divine Divinity	GMC n° 106	agosto 2005
Dungeon Siege	GMC n° 112	gennaio 2006
Gothic 2	GMC n° 116	maggio 2006
Deus Ex: Invisible War	GMC n° 121	ottobre 2006

LINEE BUDGET

Titolo	Casa	Linea
Baldur's Gate	Atari	Replay PC
Icewind Dale	Atari	Replay PC
Icewind Dale 2	Atari	Replay PC
Boiling Point: Road To Hell	Atari	Best of Elite PC
Il Tempio del Male Elementale	Atari	Best of Elite PC
Deus Ex	DDE	Linea BIS
Deus Ex: Invisible War	DDE	Linea BIS
Gothic 2	JoWood	Nov€novanta
Gothic 2 : La Notte del Corvo	JoWood	Nov€novanta

NEVERWINTER NIGHTS 2 LIMITED EDITION

Per quanto potrebbe sembrare un po' fuori posto parlare dell'edizione lusso di *Neverwinter Nights 2* in questa sede, è tuttavia degno di menzione il fatto che quest'ultima includa anche il primo *Neverwinter Nights* (purtroppo solo in lingua inglese anche nell'edizione nostrana). Al prezzo di circa 69 Euro dunque, avrete l'occasione di portarvi a casa non solo uno dei GdR più recenti di successo, ma anche il suo predecessore e la notevole dose di gadget inclusi nella gustosa confezione, disponibile in due "edizioni" che richiamano i classici allineamenti di D&D.

LE COMPILATION DI ATARI

Oltre ai giochi segnalati tra le linee budget, segnaliamo anche tre compilation di Atari che è possibile trovare ancora oggi nei negozi.

Icewind Dale Compilation: include il primo *Icewind Dale*, l'espansione *Heart of Winter* e il seguito ufficiale *Icewind Dale 2*.

Baldur's Gate Compilation: include il primo *Baldur's Gate*, il seguito *Baldur's Gate 2: Shadow of Amn* e l'espansione *Throne of Bhaal*.

Totally Neverwinter Nights: include l'originale *Neverwinter Nights* insieme alle espansioni *Shadow of Undrentide* e *Hordes of the Underdark*.